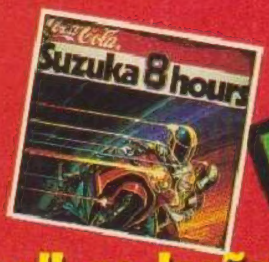
NINTENDO ■ SUPER NES ■ GAME BOY
NES ■ SUPER FAMICOM ■ ARCADES

GAME POWER

ANO 1 Nº 8
FEVEREIRO DE 1993
CR$ 39.000,00



Chegou o arcade que desbancou Street Fighter II no Japão!!

14 LANÇAMENTOS PARA SNES!

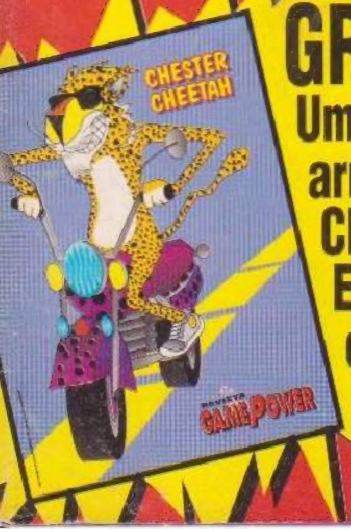
STAR FOX!

O primeiro jogo com o chip FX!!

TINY TOON

Seja mais esperto do que ele! Todas as fases e dicas deste jogo genial!!

Adventure Island III para NES está demais!



GRÁTIS!

Um cartaz arrasador de Chester Cheetah! E tudo sobre o jogo!

TODAS AS NOVIDADES DA MAIOR FEIRA DE ELETRÔNICA DOS EUA!!

SUPER VIDEO GAME

GENIECOM

MANUAL COM CENTENAS DE COMBINAÇÕES PARA SEREM UTILIZADAS NO GAME GENIE.

GAME GENIE EMBUTIDO NO CONSOLE

GAME GENIE - AUTORIZADO POR REALTEC CORPORATION CONFORME LICENÇA DE CODEMASTERS

UM PRODUTO

NTDE

GENIECOM

A VENDA NAS LOJAS

FONE: (011) 522-3268
FAX: 55-11-523-4656

• •**REVENDEDORES DO BRASIL:** ARAPUÃ • MESBLA • • • LOJAS EM • **SÃO PAULO:** BAZAR NIPPON • BRUNO BLOIS • CASAS BAHIA • CARREFOUR • COMERCIAL EDUARDO • CIAMAR • CINÓTICA • DOLLAR SOM • ELDORADO • ELETRO COSTA • ELETRO MAGAZINE • ELETRO SATES • FOTOPTICA • GALPÃO DOS ELETRÔNICOS • G. ARONSON • JOTÃO • MAKRO • MAPPIN • NORMAM GAMES • PAES MENDONÇA • PANASHOP • SHOP. ÁUDIO E VÍDEO • WICALE • **CAMPINAS:** CECARELLI BARBOSA • C. GONÇALVES E BERGAMASCO • ENXUTO • FOTO ÓTICA FERRARI • REGIONAL COM. DE DISCOS • **SANTOS:** B. KAUFFMANN • FERNANDO'S BRINQUEDOS • **RIO DE JANEIRO:** CARREFOUR • CASAS SENDAS • FREEWAY • ONDA SONORA • ULTRALAR • **GOIÁS:** REGIONAL • **NATAL:** JOSÉ C. L. LOPES • **RECIFE:** VENEZA SOM • **CURITIBA:** HERMES MACEDO • GRASSON • JBS • CIA. BRAS. DISTRIBUIÇÃO • SOM NOSSO • MAKRO • **PORTO ALEGRE:** MAKRO • **MINAS GERAIS:** BONDISCO • CASAS SENDAS • CIA. BRAS. DISTRIBUIÇÃO • CARREFOUR • DIPLOMATA • FOTOSOM • MAKRO • SUP. LOJAS BAKANA • **BAHIA:** GRANADA CINE FOTO • PAES MENDONÇA • SAKURAI E ITO • SÓ DISCOS • SOM E IMAGEM • LOJAS IPÊ • LOJAS AMERICANAS (BRASIL)

GAMEPOWER SUMÁRIO

TINY TOON!!

28 Todas as dicas, fases, manhas, ou seja, absolutamente tudo sobre este grande lançamento da Konami!!

TETRIS 2 + BOMBLISS

41 Uma nova versão deste super clássico chegou para Super NES. Se melhorar, estraga!

SNES

TETRIS II + BOMBLISS	12
CHESTER CHEETAH	10
SUMO SPIRITS	14
POCKY & ROCKY	14
JIMMY CONNORS	14
RUSHING BEAT 2	15
CONGO'S CAPER	16
KING OF RALLY	16
FLYING HERO	16
JAKI CRUSH	17
EVO	18
HOCKEY 93	18
HUMAN GP	18
VALKEN	19
POWER DICAS	20
TINY TOON	28

NES

POWER DICAS	22
ADVENTURE ISLAND 3	36
MEGAMAN 5	37
CAPITÃO PLANETA	37

G.BOY

POWER DICAS	24
LANÇAMENTO	33

E MUITO MAIS

CARTA DO EDITOR	4
CARTAS	6
CLASSIFICADOS	34
TELAMANIA	25
ARCADE	35
OS 10 MAIS	38

ADVENTURE ISLAND III

36 Quem gostou das primeiras verões deste jogo vai adorar esta. Uma boa opção para NES oito bits. Confira!

POWER DICAS

20 É possível´, sim, jogar com os chefes em Street Fighter II! Mas só se você tiver um Game Genie para Super NES.

CARTA DO EDITOR

A edição está espantosa! Apesar de fortes ventos contrários, fizemos uma revista lindona. Não ligo a mínima para rumores. Mesmo quando envolvem colaboradores meus e lendários megalômanos (dizem que a Marjorie Bros está vendo o Chefe de uma revista chamada SUPERGAME). Fico na minha. Quero distância de maledicência. Preciso manter a mente quieta, a espinha ereta e o coração tranqüilo. Só assim dá para encarar tamanha nitroglicerina pura. A revista que você tem em mãos traz um cartaz inflamante de *Chester Cheetah*, você vai arrepiar com este leopardo hiper descolado. Novidade virou capim por aqui. São 14 lançamentos para SNES. Um melhor que o outro. Na mesma linha estão os jogos para NES. Confira *Megaman V*, nosso crítico farejou uma semelhança altamente suspeita entre este jogo e *Darkiwing Duck*. Marcelo Kamikaze voltou de Las Vegas com a bagagem atopetada de very good news. Telemania está um delírio consumista. E, para completar, fizemos um trabalho primoroso com *Tiny Toon*, o jogo foi totalmente devassado, vasculhamos detalhe por detalhe.

"Melhor que esta edição, só a próxima"
Baby Betinho

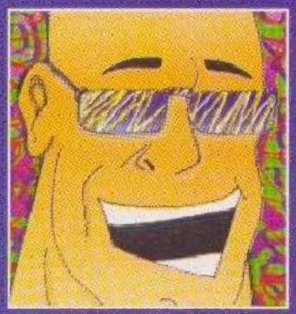
MARCELO VIAJOU, MARJORIE SE APAIXONOU E BABY E LORD JOGARAM ARCADE

Marcelo Kamikaze

Nosso japonês predileto foi enviado especialmente a Las Vegas. Ficou tonto com o que viu e ouviu. Trocou figurinhas carimbadas com o pessoal da Nintendo e das revistas especializadas. Voltou um pouco mais pernóstico do que foi. Encomendou *Final Fight 2* e *Star Fox*, mas não está com pressa pois trouxe *Final Phantasy 5* e vai jogá-lo o mês inteiro.

Lord Matias

Segurou o maior rojão por aqui. Além da tremenda dor de cotovelo por causa da história (escabrosa) da Marjorie. Manteve-se calmo jogando basquete adoidado na telinha e promete novidades para o mês que vem. Quase chorou quando viu o material que veio da CES (Consumer Electronics Show).Se amarrou no som de *Jaki Crush* e jogou *Suzuka* com o Baby.



Baby Betinho

O garotão deu o sangue durante o mês.Estraçalhou Rushing Beat 2 e só ficou um pouco decepcionado pois os jogos novos de luta, apresentados em Las Vegas, ainda demoram a chegar. O sol da sua praia foi mesmo o jogo de Arcade: *Coca Cola Suzuka 8 Hours*. Ficou três dias inteiros andando de moto e gastou dois milhões em fichas!! Pode?

Marjorie Bros

Tem andado esquisita. Aérea, distraída. Diferente, enfim. Fez o que tinha de fazer e se mandou rápida. Não deu moleza para ninguém. Jogou *Chester Cheetah* e adorou *Valken*. O resto achou tudo um tédio mortal. A bomba estourou logo: andam dizendo que ela está saindo freqüentemente com o tal do Chefe, da SUPERGAME. Não acreditamos. Seria muita traição! Lesar editor, revista e sistema! Não dá!

LKC É O POINT. VIDEOGAME É NINTENDO, O RESTO É BRINQUEDO ELETRÔNICO.

A JOGADA CERTA ESTÁ TOMANDO CONTA DO BRASIL.

LKC BRASÍLIA - DF
Tel.: (061) 273-9083

LKC GOIÂNIA - GO
Tel.: (062) 241-0283

LKC SÃO PAULO - Tatuapé
Tel.: (011) 217-3424

LKC SÃO PAULO - Moóca
Tel.: (011) 264-6734

LKC SÃO PAULO - Brooklin
Tel.: (011) 535-4981

LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR
Tel.: (0455) 73-2031

LKC JOINVILE - SC
Tel.: (0474) 33-6572 e 33-0016

LKC FORTALEZA - CE
Tel.: (085) 234-6763

LKC POUSO ALEGRE - MG
Tel.: (035) 421-7131

LKC MOGI DAS CRUZES - SP
Tel.: (011) 469-9125

LKC GUARULHOS - SP
Tel.: (011) 209-0537

LKC CURITIBA - PR
Tel.: (041) 225-5432

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS

PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.

AÇÃO

LKC

CONSULTE NOSSA LOJA MAIS PRÓXIMA DE VOCÊ.

LKC SÃO PAULO - SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209
LKC SÃO PAULO - SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240
LKC SÃO PAULO - SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204
LKC BRASÍLIA - DF - SCLN 210 Bloco C - Loja 33/35
LKC FÓZ DO IGUAÇÚ - PR - R. Manoel Rodrigues Fº, 41
LKC CURITIBA - PR - R. 24 de Maio, 765

LKC GOIÂNIA - GO - R. 22, nº 318 - Setor Oeste
LKC GUARULHOS - SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro
LKC MOGI DAS CRUZES - SP - R. Otto Unger, 158
LKC JOINVILE - SC - R. Pedro Lobo, 46
LKC POUSO ALEGRE - MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160 P.A. Shopping - 4º piso
LKC FORTALEZA - CE - Av. Eng. Santana Júnior, 2828 Fax: (085) 234-2545

VÍDEO DO BRASIL

FRANCHISING E ABERTURA DE NOVAS LOJAS
R. Mateus José, 1233 - V. Maria Baixa - CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418
FAX: (011) 954-8392 - São Paulo - SP

CARTAS

ARREPENDIMENTO

Desde que tomei conhecimento da existência de revistas sobre jogos (as americanas) eu as comprava. Quando surgiram as nacionais, comprei. Depois surgiram outras que me decepcionaram. Comprei a GP nº 5 e confesso que estou boquiaberto. Vocês trabalham bem pra caramba! Acreditem, sei o que estou dizendo. Estou arrependido de ter perdido as quatro edições anteriores. Abração.

Heitor de Oliveira Filho
Manaus - AM

Editor: *Sempre tem uma primeira vez, para quase tudo. Obrigado pelos elogios, você parece ser mesmo um "expert" no assunto. Se você quiser recuperar o que perdeu procure "Números atrasados" na última página da revista. Grande abraço.*

DESAFIO

Aí galera da GP, tudo bem? Estou escrevendo para falar que acho a maior besteira esse tal de Luís que está desafiando o Baby Betinho no Street *(veja GP nº 7)*. Eu até escrevi pedindo essa manha (nocautear o Ken com Blanka). Já que ele é tão esperto, por que não joga comigo? Obrigado.

Valdecir Cal Randoli
São Paulo - SP

Editor: *Tudo bem com você? Então tá bom. Vai ver que ele não acha tão besteira assim. Por outro lado, você tem todo o direito de perguntar o que quiser, assim como qualquer leitor. Em todo caso, seu desafio está lançado. Treine bastante. Nos achamo* ***Street Fighter*** *um jogo difícil, inclusive o Baby. Mas já terminamos várias vezes.*

ADAPTADOR

Em primeiro lugar gostaria de parabenizar pela grande revista, a melhor que eu já vi. Baby: adoraria ser seu amigão pra sair por aí jogando SF II. Marjorie: você é linda e detonante, mande uma foto, por favor. Lord Mathias: adoro suas matérias, principalmente Robocop 3. Kamikaze: adoro suas matérias, principalmente sobre SNES CD-Rom. No mercado brasileiro existe adaptador de NES pra SNES?

Edmilson Fuster e Marcelo Gallonetti.
São Paulo - SP

MK: *Nós agradecemos muito a sua carta tão gentil e entusiasta. Meus colegas mandam um abração. Marjorie manda uma beijoca.*
Olhe não é só no mercado brasileiro, mas no mundo todo: não existe nenhum adaptador de NES para SNES, nem de SNES para NES.

1001 DÚVIDAS

Eu queria saber se é verdade que vocês descobriram o Baby Betinho jogando **SF II** num fliperama. Ou será que há um curso específico para este emprego (piloto e crítico de jogos). Os críticos da **GP** são apenas críticos, ou também são pilotos? Dá pra assinar a GP; quanto custa? Ajudem-me a passar da fase Indiana Bart.

Paulo Vianna Sant'Anna
Camaquã - RS

Editor: *Todos os nossos críticos foram descobertos por acaso, mas com comprovada eficiência. Eles são a soma das duas coisas: pilotam joysticks e terminais de computador animalescamente. Para saber como assinar a revista, ligue para (011) 851-3111, ou escreva para a Central de Atendimento (veja como na última página da revista). Passar da fase "Indiana Bart" não é brincadeira. Demos todas as dicas no número 4 ("Super Nes Pega Fogo") da* ***GP****.*

ALELUIA

Até que enfim saiu uma revista pra Nintendo. Tenho certeza que vocês dão duro. Adoro os críticos, principalmente Baby Betinho (eu também me amarro em **Street Fighter II**). Gostaria de uma foto dos quatro. Não me decepcionem! Abraços do

André Henrique
Manaus - AM

Editor*. Estava fazendo falta não é mesmo? Duro é apelido! Olhe, eu também os adoro, o difícil é reuní-los para a tal foto. Como você sabe eles passam por aqui voando para buscar ou deixar trabalho. São escorregadios e nunca estão suficientemente "bem" para fotos. Durma-se com um barulho desses!*

STREET FIGHTER II CHAMPION

Minha carta tem que ser publicada. Mando um abraço para os redatores, para o Chefe e gostaria de uma foto com MK,BB, LM, MB e o Chefe. Uma foto com todos juntos. Adoro a GP. Parabéns pela revista. A fita **Street Fighter II Champion Edition** será lançada para SNES? Quando?

Rafael Picardt
São Paulo - SP

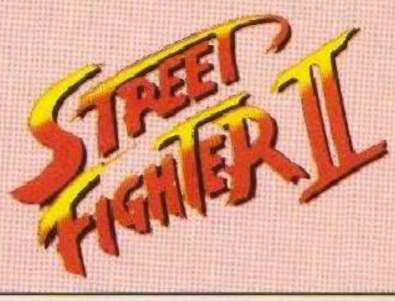
Editor: *Obrigado. Por que será que ninguém quer uma foto minha? Quem é esse Chefe? Todo mundo fala dele.* ***Street Fighter II Champion Edition*** *é a maior febre lá fora, para arcade. Informaram-me que está para sair para SNES. Assim que chegar, aviso. Abração.*

POSTER DE STREET

Alô, gamemaníacos da **GP**. Sou um dos fãs mais recentes da revista, adoro as reportagens, dicas e tudo o mais. Gostaria de um poster de **Street Fighter II**. Obrigado.

Oscar A. Cosentino
Piúma - ES

Editor: *Antes tarde do que nunca! Obrigado pelos elogios e continue conosco.* ***Street Fighter II*** *foi poster da GP nº 1. Batalhe em "Números Atrasados" (veja na última página da revista) que vale a pena.*



NEW GAME

FLIPERAMA E VIDEOGAME

As mais recentes novidades em Super Nintendo, Mega Drive e Master System para você jogar como se estivesse em casa. Temos ainda fliperama para você jogar e se divertir!

VENDA DE MÁQUINAS DE VÍDEO PROFISSIONAL.

Rua Nova Barão, 7 - Ao lado do Mappin Pça. Ramos - São Paulo - Tel: (011) 221.4897 - Fax: (011) 222.7699

COMPRE JÁ UM ARCADE PARA SUA LOCADORA.

Arcades com joystick profissional e ficheiros importados com temporizadores e reset automático para Snes, Neo Geo e Genesis

TUDO PARA SUA LOCADORA:
APARELHOS, FITAS, ARCADES E ACESSÓRIOS.

GAME HOUSE
LOCADORA E DISTRIBUIDORA
DE VIDEO GAMES

Trabalhamos com todas as marcas disponíveis no mercado internacional.

R. Teresa, 1.515 - Lj. 147 - Petrópolis - RJ - Tel. (0242) 31-1352 - Fax. (0242) 43-3706
R. 16 de Março, 338 - Centro - Petrópolis - RJ (loja e escritório) - Tel: (0242) 31-1352 - Fax: (0242) 31-4872
Breve no Ilha Plaza - Av. Maestro Paulo e Silva, 400 - Loja 377

TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

• Preços Especiais para a oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 horas.

• Destravamos Nintendo Americano.

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.

• Adaptadores para cartuchos

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

TECNOFAX Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1º andar
Cj. 114/115 CEP: 01207 São Paulo - SP

Tel.: (011) 222-1471
Fone/Fax: 222-9083

AUTORIZADA DYNACOM

AUTORIZADA
Belém/PA - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1186 Sl. 07 Tel.: (091) 229.7353
Feira de Santana/BA - Romaq Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221.3963
São Paulo/SP - Games e Games Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227.3742

CARTAS

SF II 8 BITS

E aí, pessoal da GP? Tudo bem? Gostaria que vocês publicassem uma matéria melhor sobre o Street Fighter (8 bits). Na edição nº 4 vocês esculhambaram o jogo, não mostraram as fases, nem o chefe final. Dá pra fazer isso?

Fábio Coelho dos Anjos
Salvador - BA

Editor: *Tudo bem com você? Nós apresentamos o jogo naquela edição (NES lançamento) e os comentários foram do Baby Betinho, que é mais do que exigente com esse jogo que é o xodó da vida dele. Mas não tem problema, estamos preparando tudo sobre ele (NES Total) para uma próxima edição. Fique ligado.*

JETSONS

Olá, amigos da GP. Tenho as cinco revistas, são ótimas, espero que continuem assim. Na edição nº 5, vocês trocaram NES por SNES e faltou a matéria sobre Arcade. Quero saber quando vai sair **Jetsons** para NES que vocês falaram na edição Nº 1. Também gostaria que vocês mostrassem **Prince of Persia** para NES.

Antonio Adolfo da Luz Junior
Itajaí - SC

Editor: *Vez ou outra a gente troca umas coisas. Mas estão vocês aí para garantir o controle de qualidade. Obrigado. As matérias sobre Arcades continuam. Quanto aos* ***Jetsons****, ele e outros jogos mega nojentos de bons estão prometidos para o mês que vem. Dê uma sacada na lista de espera de NES:* ***The Jetsons, Bomberman 2, Cartoon Workshop, Pugsley's Scavenger Hunt, Cool World, Leathal Weapon 3, Great Waldo Search, Caesar's Palace, Overlord. Prince of Pérsia*** *também será preparado pela nossa equipe, assim que der, OK?*

KEN OU RYU

Gostaria de saber se Marcelo Kamikaze, Lord Mathias, Marjorie Bros e Baby Betinho preferem Ken ou Ryu?

Bruno Perk Braga
Mairinque - SP

MB: *Lord, Baby e Marcelo preferem Ryu. Eu prefiro o Ken. Mas a gente demora para cruzar o "Ken" da vida, né? Parece que só encontro os Zangiefs e Blankas. Beijoca!*

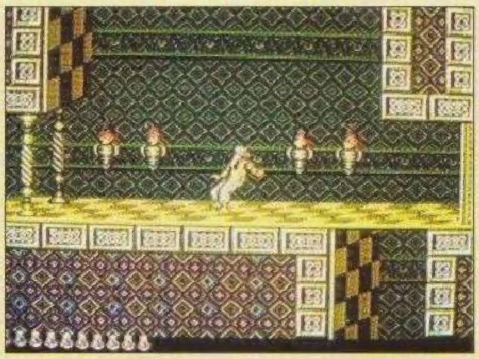
ESCUDO DO GUILE

Por que não respondem as cartas que mando? Já mandei 13, mais esta 14. Pô galera, que é isso? Espero que respondam. Outra coisa que eu gostaria de saber é se existe o tal escudo do Guile?

Valdecir Cal Randoli
São Paulo - SP

MB: *Querido Valdecir, demorou, mas chegou sua vez. Olhe, não é pouco caso, nem descuido. É muita carta mesmo. Para você ter uma idéia, as suas três últimas chegaram ao mesmo tempo aqui na Redação. O tal escudo não existe, palavra de Marjoretes. Beijoquinha.*

PRINCE OF PERSIA



Sou amarrado na revista. Vocês estão de parabéns. Está cada vez melhor. Sou gamado em **Prince of Persia**. Onde estão as poções, principalmente a que deixa a tela de cabeça pra baixo? Todas as passwords do jogo (GP Nº 2) encaixaram na versão japonesa, menos a última. Encaixou esta: ZLMSX54, que me deixou com 100 minutos. Qual foi a versão usada? Lançaram **Mario 5** pra NES? Existem cartuchos pornográficos pra SNES? O BB não enjoa do SF II?

Rafael Trindade dos Santos
Vila Velha - ES

LM: *Também me amarro em* ***Prince of Persia****. Olhe, esta poção engana, é ardilosa, pois é igual a que enche de energia (azul). No estágio 15 tem uma. A versão usada foi a japonesa. Tente mais. Em todo caso, você descobriu mais uma, parabéns!* ***Mário 5*** *não saiu. Quanto aos jogos pornô, nunca ouvi falar e acho que não existem. Perguntei aqui pro pessoal e tão me gozando até hoje, pode crer! Baby não enjoa de* ***SF II****. É impressionante, mas é verdade.*

CORRESPONDÊNCIAS RPG

Gostaria que publicassem meu endereço para me corresponder com outros jogadores de RPG de Super NES para troca de informações e dicas, valeu!

Robson Luis Giovannini
R. Pontes Correia, 101, apto 101 -Andaraí - Rio de Janeiro - RJ - CEP 20510.

MK: *Assim está bom, Robson?*

IAPI

Prezado Baby Betinho. Nós aqui do IAPI da Penha - Rio de Janeiro achamos que você não entende nada de jogos de Kick and Punch. Você é metido assim mesmo, ou foi depois que entrou na revista? Na GP nº 5, "Seqüências Imbatíveis" foi bem fraco, coitado! Fique sabendo que eu tiro todas. No vídeo game não pode Ryu Vs Ryu, não preciso nem falar...

Bruno Lobato Bandeira
Rio de Janeiro - RJ

BB: *Caro Bruno, o que vem a ser IAPI, se me permite a ignorância? Olhe, dei uma resumida na sua carta, mas faço questão de responder. Você deve ser bom demais. Geralmente os leitores se dão superbem comigo e vão no que eu digo. Invariavelmente dá tudo supercerto.* **SF II** *é um jogo difícil, e eu gosto de adiantar umas pros leitores, pois sou bom nisso. Sempre fui. Estou aqui na revista porque sou. Mesmo. Não vou dizer que nunca perdi, mas que é difícil eu perder, é. Eu só estranhei que você ainda não sacou que dá pra jogar Ryu Vs Ryu (ou qualquer outro que não seja chefe, inclusive com a mesma roupa) em qualquer versão do jogo, brother: Arcade, console e até no* ***SF II Champion Edition****. Té a "outra".*

BIDÚ

Gostaria de saber se o único problema para encaixar o Game Genie no Turbogame é o numero de pinos da entrada? E se for, posso resolver o problema através de um adaptador?

Marcio Praça Cardoso
Rio de Janeiro - RJ

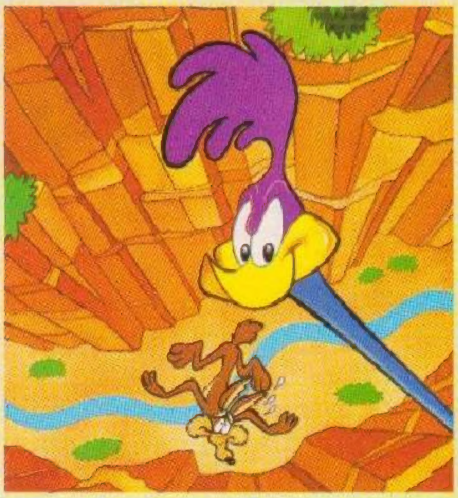
MK: *É isso mesmo. Taí uma boa solução: é uma questão só de se pensar um pouco!*

BEEP BEEPPPP

Tô escrevendo para saber como é que se passa da Catapulta do final da 1ª fase de **Death Valley Rally** (Zippity Splat)?

Gisela Macedo
São Paulo - SP

LM: *Ô gatinha, é bem mais simples do que parece ser. Espere a pedra menor passar, dê duas bicadas, volte para a plataforma e repita a operação.*



Se você lucrou neste fim de ano, passe suas férias conosco e continue lucrando. Aproveite nossa sensacional promoção de vendas de cartuchos originais Nintendo, Mega e Super Nintendo a partir de US$ 30,00.

Para Papai Noel atrasadinho, Super Nintendo Jr. + 01 cartucho original

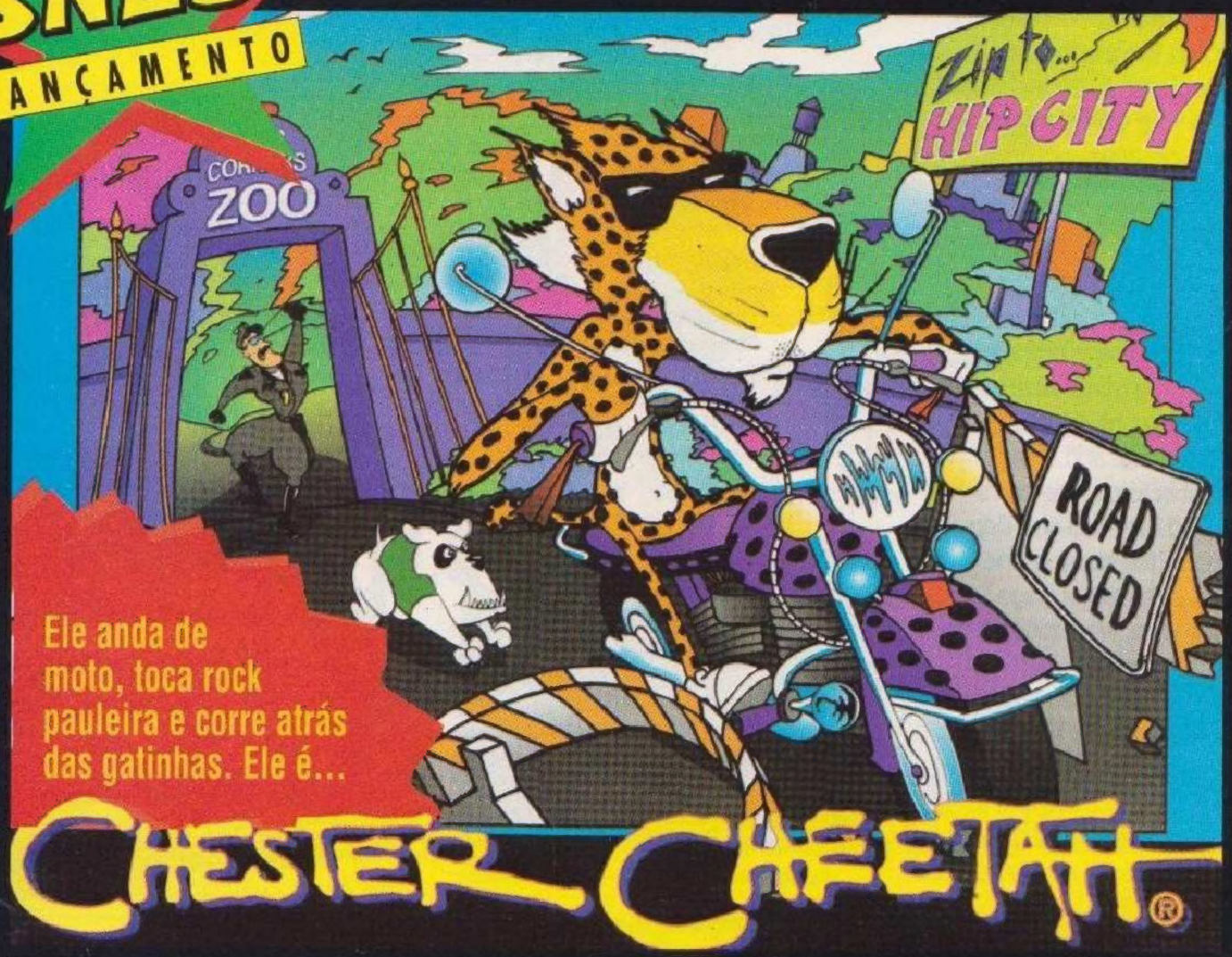
US$ Confira

ELEJA CRAZYLAND A Nº 1 EM GAMES.
Fone/Fax: (011) 959-3040 — 299-6463 — 290-8164 — 290-7952

OFFICIAL GAME BOY VIDEO LINK GAME PAK
Super Famicom
GENESIS
CD - ROM
GAME GEAR
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
Nintendo
NEO GEO

SNES

LANÇAMENTO



Ele anda de moto, toca rock pauleira e corre atrás das gatinhas. Ele é...

CHESTER CHEETAH®

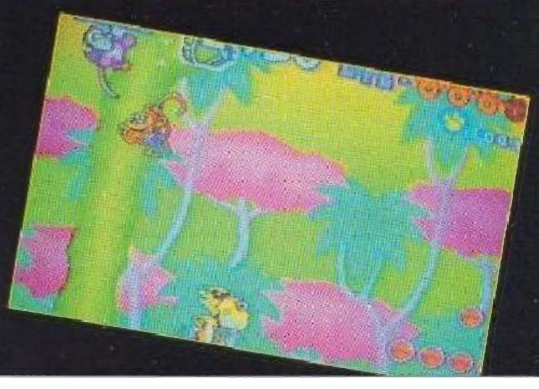
Esse jogo hilário faz parte de uma nova concepção de carts-lançamento que usam e abusam do efeito de rotação *mode seven* e de gráficos *cartoon*, dando assim a impressão de se estar jogando um verdadeiro desenho animado (de certa forma, não deixa de ser). O personagem é Chester, um leopardo muito doido e disposto a tudo para escapar do jardim zoológico. Para tanto vai precisar remontar a sua moto. Mas as peças estão espalhadas pelo zôo. É aí que você entra. Existem vários itens para colher no decorrer do percurso que vão ajudá-lo a cumprir a missão. Os óculos escuros estilo Raul Seixas permitem enxergar objetos antes invisíveis. E ao pegar a guitarrinha - uma Fender Stratocaster, ao que parece - sai de baixo. Ela deixa Chester animadão e invencível por um curto período de tempo (quando ele toca e dança um rock'n roll). Os mais radicais vão se identificar plenamente com o felino. Muitas vezes ele usa o seu *hiper-skate* para conseguir mais velocidade e agilidade. Ou então colher um tênis bacana, que faz o Chester praticamente voar de tanto correr. As bolachinhas fornecem energia para a ação. Perseguido incessantemente por inimigos bem exóticos (tartarugas, piranhas, cangurús,etc...), e chefes de fase aterrorizantes, Chester tem que

FICHA TÉCNICA

Nome:	Chester Cheetah
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	6
Fabricante:	Kaneko
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	9
Som:	9
Diversão:	7
Desafio:	7



trilhar as seis fases até juntar todas as peças de sua Harley Davidson e botar o pé na estrada. Antes disto, porém, terá de trilhar florestas, esgotos, cavernas, atravessar rios (com a ajuda de seu amigo hipopótamo) e vários outros territórios hostis. Chester é pirado e adora viver perigosamente. Ele quer escapar do zoológico para dar umas bandas de motoca e descolar umas "gatinhas". É daqueles tipos que só cruzam o sinal quando estiver vermelho. E você, cara pálida? Vai arriscar? Prespare-se, então para uma viagem muito louca. Alguns dos efeitos especiais dão até enjôo!

Ninguém segura este gato, nem o implacável zelador e seu gozado buldogue. O jogo é de pirar. Só perde em velocidade; podia ser mais rápido. Os itens são um espetáculo à parte: óculos de sol, um tênis Pump bem esperto, bolachas de energia e uma guitarra Stratocaster! Quando o gatuno encarna Eddie Van Chester, tocando uma pauleira e destruíndo os inimigos, dá uma idéia da criatividade dos engenheiros da Kaneko. Não é um jogo difícil; algumas fases são um passeio no parque. A trilha sonora é contagiante, de sair dançando por aí. Um jogo bem cool para todas as idades e públicos (menos para os caretas!).

Lord Mathias

DICAS

Para passar mais facilmente do robô da 1ª fase, espere ele levantar a primeira perna e use o botão R ou L. Chester dará uma corridinha antes do robô fechar a passagem.

Se você conseguir achar o skate, poderá entrar num estágio de bônus. Existe um em cada fase do jogo, mas sempre bem escondido. Vale a pena procurar.

Treine os seus saltos com cipós. Mantenha o botão apertado e balance bem o cipó antes de soltá-lo. Você alcançará partes antes inatingíveis da tela.

Você pode pular várias ilhas de uma vez só. Pegue a botinha no começo da fase e use os botões L ou R para ganhar impulso antes do salto.

Para pegar os itens com mais facilidade na fase 4 e completar sua energia antes de enfrentar o chefe, vá pausando o jogo. Assim você poderá pegar todos.

Quando chegar ao chefe da fase 4, aperte o direcional para baixo e você ficará imune às pedras que o inimigo atira do trem.

SNES LANÇAMENTO

SUPER TETRIS 2 +BOMBLISS

Uma nova versão do clássico jogo de inteligência

Tetris, o jogo mais conhecido de todos os tempos, está de volta numa nova versão: **Super Tetris 2**. Desta vez são dois jogos em um só. O jogo de desafio **Bombliss** veio para realçar o que já era divertido. **Bombliss** é jogado como **Tetris**, com a diferença de que existem bombas embutidas nas peças que, ao completar certas colunas, explodem e aumentam sua pontuação. Outra grande novidade é que agora **Tetris** pode ser jogado em dois jogadores na mesma tela. O desafio consiste em completar as colunas antes do adversário e assim evitar que as colunas dele passem para você. Cada coluna completada por você aumentará uma para o concorrente e vice-versa. Na versão para um jogador foram criados novos cenários, com paisagens variadas e estonteantes. Um clássico jogo Zen que a família inteira vai adorar, principalmente as mulheres (não se sabe bem por que).

Em *Bombliss*, cada círculo vermelho é uma bomba que explode quando você completa uma coluna. Os círculos maiores são bombas "atômicas" que detonam várias colunas de uma só vez. Quando você está jogando de dois, estas colunas aparecem no jogo do seu adversário.

Super Tetris 2 + Bombliss é indicado como remédio para os males do mundo moderno. O jogo deixa todo mundo calminho...

A Bullet Proof investe pesado neste lançamento. Contactou o camarada Alexey Pajitnov e conseguiu a licença do autor do jogo original para desenvolver uma nova versão de **Tetris**. *Negócio da China:* **Tetris** *teve uma vendagem de mais de 5 milhões de unidades no mundo todo. É o jogo mais conhecido da história do videogame. Já o jovem Alexey na época pagou o maior sapo. Toda a grana que o jogo faturou foram parar nos cofres da União Soviética. Essa segunda versão é tão boa quanto a primeira, com novos detalhes que deixam o jogo mais divertido ainda. Vai estourar, assino embaixo. Sorte do camarada que com a abertura soviética vai poder finalmente encher os bolsos com a nossa grana. Jogo para todas as idades. Depois de 100 colunas completadas, a dificuldade fica insuportável.*

Marcelo Kamikaze

FICHA TÉCNICA

Nome:	Super Tetris 2 + Bombliss
Console:	SNES
Modalidade:	Inteligência
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	Infinito
Fabricante:	Bullet Proof
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	MK
Gráfico:	9
Som:	7
Diversão:	10
Desafio:	9

S·U·P·E·R

LANÇAMENTOS

*MARCAS REGISTRADAS DE TERCEIROS

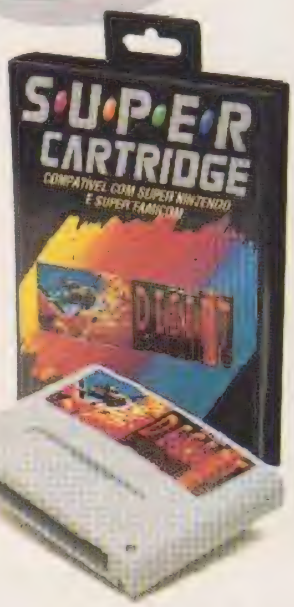
SUPER PRO

- *Compatível com SUPER *NINTENDO e SUPER *FAMICOM*
- *6 controles de TURBO com duas velocidades para os botões A, B, X, Y, L e R*
- *Exclusivo DESIGN ergonomico com total encaixe para as mãos*
- *Acionamento de SLOW-MOTION (Camera Lenta) através de chave*

NAS LOJAS A PARTIR DE MARÇO

SUPER CONVERTER

- *Permite o uso de todos os cartuchos do sistema NINTENDO 16 BITS no seu console Super *NINTENDO e SUPER *FAMICOM ou COMPATÍVEL*
- *Exclusivo sistema de EJECT para troca de cartuchos*



SUPER CARTRIDGE

- *Pode ser usado nos vídeo games SUPER *NINTENDO, SUPER *FAMICOM e COMPATÍVEIS*
- *Os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e JAPÃO*

JÁ NAS LOJAS

Chips do Brasil

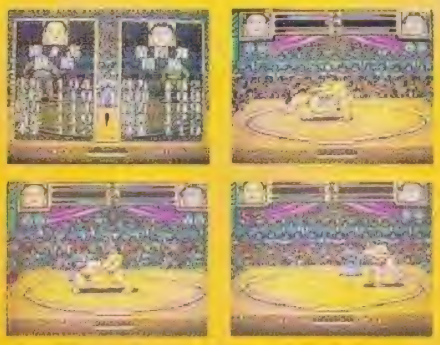
A VENDA NAS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS — VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

SNES

LANÇAMENTO

SUMÔ spirits

O que é bom para japonês é bom para brasileiro? Sinceramente não se sabe. Talvez porque o jogo inteirinho é total oriental. Desde a tela de apresentação (ilustrações orientais de muito bom gosto), até os comandos e opções, todos em língua japonesa. Você escolhe entre três campeões peso pesado. A partir disto você parte para um estádio onde disputará com outro jogador ou com o computador. Quem for jogado fora do círculo ou no chão, dança bonito. São vários campeonatos. Este jogo fez muito sucesso na redação. Baby Betinho adorou.



FICHA TÉCNICA

Nome:	Sumô Spirits
Console:	SNES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Takara
Capacidade:	4 Mega

POCKY E ROCKY

Uma perigosa jornada através de seis fases onde você (Pocky) e seu amigo Rocky têm que encontrar e expulsar o gênio do mal que trama uma sinistra invasão. Jogo bem divertido, relançado da conhecida versão para Arcade. Quem gostou do **Legend of Mystical Ninja**, com certeza vai adorar. Os nossos dois heróis, Pocky e Rocky, podem ser escolhidos simultâneamente. Pocky usa de suas cartas mágicas para combater os fantasmas e sua vassoura mágica para defesa, enquanto Rocky vai de folhas mágicas e mexe o rabo para se defender. Envolve um misto de reflexos, precisão e estratégia.

FICHA TÉCNICA

Nome:	Pocky e Rocky
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	6
Fabricante:	Natsume
Capacidade:	8 Mega

Jimmy Connors Pro Tennis Tour

Pro Tennis Tour, pro Super NES, apresenta um dos melhores conceitos já vistos num jogo como este. Você escolhe jogar como Jimmy Connors (tenista veterano americano) ou como qualquer outro cobra do circuito. O objetivo é angariar pontos, vencendo partidas. Sua classificação no ranking mundial baseia-se no que conseguir em pontos. Quando você vence, ganha troféus também. Um jogo excelente, mas perde ainda para o já semi-clássico deste esporte civilizado: **David Crane's Amazing Tennis**.

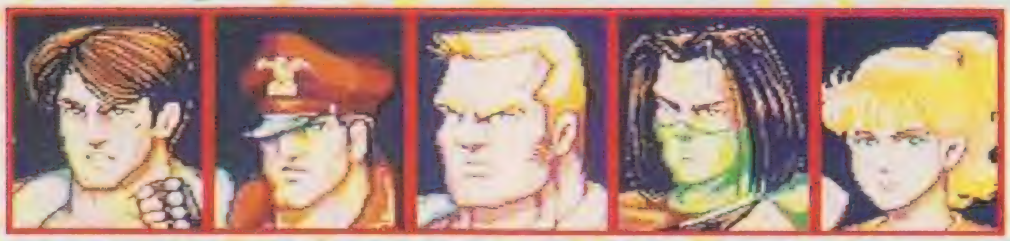
FICHA TÉCNICA

Nome:	Pro Tennis Tour
Console:	SNES
Modalidade:	Esporte
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	8
Fabricante:	Ubi Soft
Capacidade:	8 Mega

SNES LANÇAMENTO

RUSHING BEAT 2

A versão japonesa de Rival Turf 2 chega com 3 personagens a mais!



Continuação do grande sucesso para SNES, **Rival Turf**. As alterações são bem significativas. O primeiro da série possuia uma memória de 8 Mega e este tem 12!.Também foram incluídos mais 3 personagens, sem falar nos dois protagonistas originais da série: Norton e Bild, um street fighter e um especialista em luta livre, respectivamente. Os novos personagens são: Lord J (artes marciais), Kazan (ninja) e Wendy (lutadora). Desta vez nosso heróis voltam à cidade para enfrentar uma gangue de rua liderada pelo nefasto Mr. Big. Você terá que trilhar lugares diversos tais como esgotos, ginásios, campos de treinamento, plataformas, e, finalmente, uma nave. Você e um amigo podem limpar a cidade em dupla ou individualmente. O desafio é bem pauleira. A cada momento aparecerão na tela montes de inimigos (o mais bonzinho nasceu morto). Você poderá colher alguns objetos e usá-los como armas: canos, espingardas, facas, etc.. Os golpes são complexos e alguns especiais chegam a ser fatais. Se você preferir pode optar por jogar numa versão versus, onde dois personagens se enfrentam, um contra o outro.

Não é a última palavra em jogos de luta, mas dá o recado de uma forma correta. Fica atrás de **Final Fight**, *mas é um bom título para quem gosta de jogar com dois jogadores simultâneos. O detalhe que enfraquece o jogo é a falta de variedade de inimigos (acabam sendo redundantes) . O som está bem legal, algumas trilhas são as mesmas do primeiro só que muito mais elaboradas. Um Kick and Punch de uma certa categoria que agrada mais pela simplicidade e humildade do projeto do que pela elaboração do cartucho.*

Baby Betinho

FICHA TÉCNICA

Nome:	Rushing Beat 2
Console:	SNES
Modalidade:	Luta
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	9
Fabricante:	Jaleco
Capacidade:	12 Mega

AVALIAÇÃO

	BB
Gráfico:	8
Som:	8
Diversão:	7
Desafio:	8

SNES LANÇAMENTO

CONGO'S CAPER

A Data East insiste no gênero jogo pré-histórico, com bastante ação. Continuando o tremendo sucesso de **Joe & Mac**, **Congo** cai do céu com uma garotinha há milhares de anos atrás. Um demônio rouba a menina e o transforma num macaquinho ancestral. Ele passará o resto do jogo tentando resgatar a bem amada. Os inimigos não são apenas dinossauros, mas quatro salafrários sanguinários com poderes especiais de destruição.

FICHA TÉCNICA	
Nome:	Congo's Caper
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1 ou 2 alternados
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Data East
Capacidade:	4 Mega

The King of Rally

Cartucho de 8 Mega com uma perspectiva única de Super NES que mantém o seu carro sempre em primeiro plano na tela enquanto o ângulo da sua visão muda. Uma grande variedade de trilhas para competir entre você e seus experientes oponentes. Embaixo da tela, você terá uma clara visão de todas as informações de que vai precisar para se tornar o número 1: classificação, velocímetro e controle do combustível. Diversão e velocidade. Quer mais?

FICHA TÉCNICA	
Nome:	The King of Rally
Console:	SNES
Modalidade:	Corrida
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	12
Fabricante:	Meldac of Japan
Capacidade:	8 Mega

Flying Hero

Lançamento saindo do forno produzido pela Sofel japonesa. Trata-se de um jogo de tiro no estilo de **Xevious**, só que numa concepção infantil animada por gráficos Cartoons. A perspectiva de **Flying Hero** é de cima, dando a você uma bonita visão do panorama todo. No decorrer do jogo aparecerão toda a sorte de inimigos para você enfrentar. O ponto alto é sem dúvida os chefes de fases. Repare no primeiro, um verdadeiro barato! Jogo divertido que chega a ser uma incrível terapia mental. Exige muito reflexo e agilidade.

FICHA TÉCNICA	
Nome:	Flying Hero
Console:	SNES
Modalidade:	Tiro
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	8
Fabricante:	Sofel
Capacidade:	8 Mega

SNES LANÇAMENTO

JAKI CRUSH

Um flíper satânico para gótico nenhum botar defeito!

Que pasmem os mais céticos: chegou **Jaki Crush**, um jogo de pinball sobrenatural! O jogo pega pesado e aposta em incríveis cenários e efeitos para criar um clima satânico. A mesa principal é subdividida em 3 telas. Quanto mais você conseguir manter a bola no alto, maiores são as suas chances. Corredores e caçapas não faltam. As antigas bandeirolas das máquinas foram aqui substituídas por filhotes do demo que a toda hora cruzam correndo a tela. De acordo com seu desempenho, aparecerá no centro da tela a cara de um demônio que vai se deformando. Quando você acerta as caçapas indicadas pelas setas que piscam, você irá parar em outras telas e mundos diversos. Não faltam crédito e bolas extras.

É o terror! Um misto de **Drácula** *de Bram Stoker, na visão de Coppola, com a ópera de rock,* **Tommy**. **Jaki** *é o pinball nefasto, com efeitos especiais aterrorizantes. Atenção Papá e Mamã, estou avisando! Os gráficos são de uma qualidade assombrosa. A trilha é uma das melhores que já ouvi. Gravei na hora, cumpadi. A diversão é um fator inerente ao pinball, desde quando eu jogava nos States. Na época era só máquina véia. Agora tem* **Jaki Crush**. *Do baralho!*

Lord Mathias

CONHEÇA OS DETALHES DA MÁQUINA

TOPO

Dragão da direita - *Uma espécie de* Space Invaders *misturado com Pinball. Ao detonar todos os bichinhos, acerte no olho da face espelhada no cenário. Ela irá se deformar aos poucos até obter o perfect.*

Dragão da esquerda - *Solta uma neblina na tela.*
Chefe do centro - *Um mix de todas as telas de acordo com a jogada.*

CENTRO DA MÁQUINA

Monstrengo da direita - *Um chefe especial, um poderosíssimo ser das trevas que aparece e desaparece soltando raios que desviam a rota da bola. Tela bem difícil!*

PARTE INFERIOR DA MÁQUINA

Dragão à esquerda (inferior) - *Sala azul, onde surgirão demônios congelados em cristais. Destrua todos os cristais, deixando-os desprotegidos. Eles sairão andando e você terá um curto espaço de tempo pra destruí-los antes de congelarem-se novamente.*

II. Dragão à esquerda (superior) - *O inferno. Nesta tela você tem que acertar as 2 faces de diabo e as pequenas chamas espalhadas na tela. O tempo aqui também é bem curto.*

FICHA TÉCNICA

Nome:	Jaki Crush
Console:	SNES
Modalidade:	Pinball
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Takara
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	9
Som:	9
Diversão:	9
Desafio:	7

SNES
LANÇAMENTO

Simulador que transmite com muita perfeição o mundo dos campeonatos internacionais desta modalidade. Todos os campeões estão presentes: Senna, Mansell, Patrese, Alboretto. Na tela de opções você poderá escolher entre: jogar contra o computador ou com um parceiro, o circuito, o piloto e entre vários itens. Em outra tela você poderá escolher as melhores peças para equipar o seu carro. Começando a corrida, o que dá para se notar é que o cart oferece uma certa dificuldade. É difícil de controlar a máquina na pista! Paradas no Box e todos os demais detalhes não foram esquecidos. Para quem gosta de F-1 é imperdível!

FICHA TÉCNICA	
Nome:	Human Grand Prix
Console:	SNES
Modalidade:	F-1
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	16
Fabricante:	Human
Capacidade:	8 Mega

EVO

Você começa nos primórdios da civilização de um desolado planeta, com algumas formas de vida. Baseado na teoria da evolução, você é uma espécie aquática (peixe) que tem que sobreviver aos perigos do oceano. O estilo do jogo é um misto de Ação e RPG. De peixe você irá evoluindo até chegar a réptil, ave, mamífero, etc... Cada evolução corresponde a uma era e a inimigos novos (algas, pterodáctilos, roedores...). Os gráficos são magníficos, com paisagens bem fiéis. O som evolúi também, de acordo com as fases do jogo. Lembram-se do Elo Perdido? Charles Darwin (o grande teórico da evolução) deve estar se revirando no caixão.

FICHA TÉCNICA	
Nome:	Evo
Console:	SNES
Modalidade:	Ação-RPG
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	ENIX
Capacidade:	12 Mega

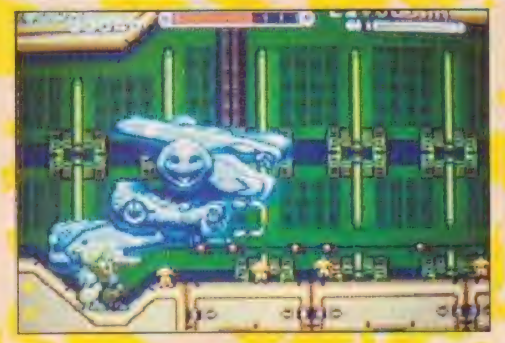
Alô vocês que curtem carts esportivos. Preparados para entrar numa quente? A Eletronic Arts lança agora para SNES o mais atualizado jogo de **Hockey**, com todos os feras e times do campeonato de 93. Os gráficos traduzem com muita realidade as emoções desta modalidade esportiva. Os movimentos permitem uma simulação fiel, com jogadas muito bem feitas. Não esqueceram de nada, nem das disputas na hora de recomeçar a partir das faltas. Embora não seja muito difundido no Brasil, o Hockey é um esporte empolgante. Vale a pena conferir.

FICHA TÉCNICA	
Nome:	NHLPA Hockey 93
Console:	SNES
Modalidade:	Esporte
Nº de jogadores:	1 ou 2
Nº de fases:	N/D
Fabricante:	Eletronic Arts
Capacidade:	4 Mega

SNES LANÇAMENTO

Um jogo futurista cheio de inovações tecnológicas

Jogo novo da Masiya/Konami, conhecido nos States como **Cybernator**, Valken ganhou uma medalha da revista norte-americana *Electronic Gaming Monthly* e foi jogo do mês na japonesa *Famitsujin*. O cartucho traz um jogo de ação intensa ambientado em campos de batalha do futuro em planetas diferentes. O que está em jogo é o controle dos recursos naturais. Um homem vestido com uma super armadura poderosa e rápida é o herói da história. A roupa, porém, oferece pouca proteção contra os ataques das hordas de alienígenas. Isso quer dizer, que a perícia será fundamental para o **Cybernator**, ou **Valken** como preferem os japoneses. Este jogo é a versão para SNES do clássico **Target Earth** da Sega. Muitos aspectos da "jogabilidade" foram modificados para criar um jogo cheio de inovações técnicas que complementam os grandes gráficos. A quantidade de detalhes de cada nível é grande, tornando o jogo complicado para os inexperientes. As explosões em Mode 7 são lindas. Acima de tudo, este cartucho é divertido.



FICHA TÉCNICA

Nome:	Valken
Console:	SNES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	7
Fabricante:	Konami
Capacidade:	8 Mega

AVALIAÇÃO

	MB
Gráfico:	8
Som:	8
Diversão:	9
Desafio:	9

Este é o tipo de jogo que torna evidente quão longe pode ir um SNES e de que é capaz. Gráficos, cores, e som impressionantes. Os gráficos são extremamente bem desenhados e com alta tecnologia de movimentação. O fundo é trabalhado, em detalhes, as cores são estupendas. As músicas e os sons dão realidade ao jogo, entram pelo timpano alcançando os neurônios facilmente. Agora, tá longe de ser fácil. Tem inovações técnicas que resultaram num enorme desafio, principalmente devido à movimentação da tela.

Marjorie Bros

POWER DICAS

SNES

WING COMMANDERS

Passwords

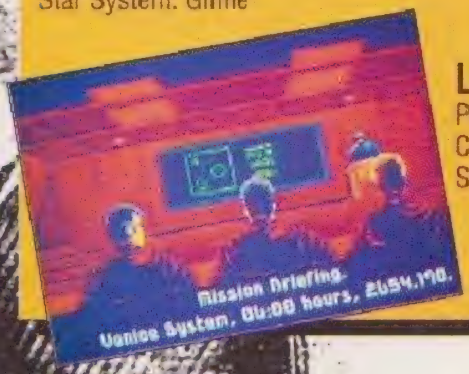
Level 2
Password: SPACE ACE
Code: 1RCCMCBLGW
Star System: MC Auliffe

Level 3
Password: SPACE ACE
Code: 1HCWFKVMZH
Star System: Gimle

Level 4
Password: SPACE ACE
Code: DHDKCCWBRC
Star System: Dakota

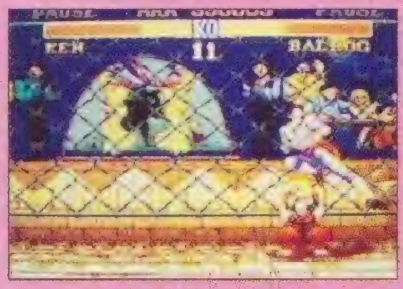
Level 5
Password: SPACE ACE
Code: JHFHTFYMCO
Star System: Kurasawa

Level 6
Password: SPACE ACE
Code: DGNWPZXCLW
Star System: Venice



STREET FIGHTER 2 (GAME GENIIE)

Jogue com os chefes



Use estes códigos com seu Game Genie para jogar com os chefes: 10AA - 0767 F0AE - 6D04 Vá para Versus Mode com os dois controles. Escolha Ryu e Ken, pressione Start nos dois controles. O primeiro jogador deve escolher a área do Boss, o segundo jogador vai jogar com o Boss daquela área.

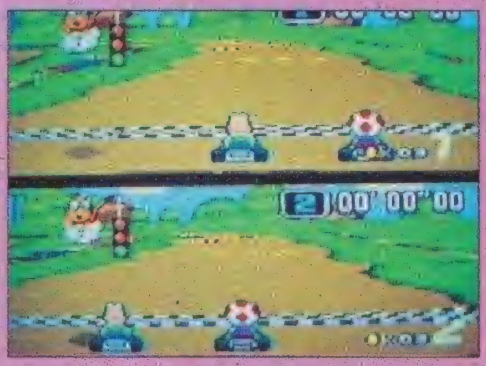
BULLS VS BLAZERS

Password para ver o fim do jogo

58WBBCVB

SUPER MARIO KART

Dirigindo no escuro



Escolha a opção para 2 jogadores no "Battle Mode". Quando estiver no último balão, posicione e mantenha o botão B apertado. Você vai dirigir com a tela escura. Você pode continuar dirigindo mesmo que tenha perdido.

SUPER STAR WARS

Para ter cinco continues
X, B, B, A, Y

Para começar com a "light saber"
Y, Y, X, X, A, B, X, A

OBS: Os códigos devem ser usados na tela em que aparece Start Game e Game Option. Nos dois casos, ouve-se a voz de Jawa.

TETRIS 2

Para ter Special Levels

Na tela de seleção de níveis para 1 jogador, utilizando o controle 2, posicione: R + L + Select simultaneamente.

Para ver os cenários

Pause o jogo, deixe pressionados L,R e para cima no direcional. Você verá o cenário de fundo sem o jogo sobre ele.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Password maluco

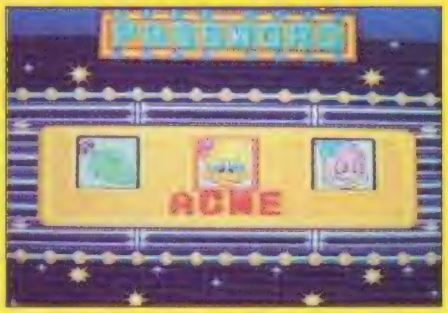
Para passar direto pelas portas até o final do jogo, tecle: **J O S H U A**

OBS: ponha um espaço antes de escrever a palavra.

TINY TOON

Passwords

2ª Fase: Little Beeper/ Max/ Morticia



3ª Fase: Gogo Dodo/ Daisy/ Sweet

4ª Fase: Gogo Dodo/ Plucky/ Babs

5ª Fase: Gogo Dodo/ Calamity/ Little Beeper

6ª Fase: Max/ Babs/Sweet

POWER DICAS

NES

LOW G MAN

SECRET STAGES

Use estes dois passwords para dois Secret Levers

Train: AMAN
Hovercraft: NAKA

SKATE OR DIE 2

ESCAPE DE NÍVEL

Comece o jogo entrando em qualquer cena. Posicione no controle 2, Start, A, Select e B. Agora posicione e escolha:
seta para a esquerda para Mall level;
seta para a direita para Beach level; seta para cima para Plant level.

CAPTAIN PLANET

PARA VER O FINAL DO JOGO

Use esta password:
506210

FLYING WARRIORS

ÚLTIMA FASE

Use esta password para começar no último estágio, com sua energia ao máximo:
ZL14 CB88 CCCCB

TURTLES 3

SUPER TELA DE OPÇÕES

Na tela de apresentação digite: cima, cima, baixo, baixo, esquerda, direita, esquerda, direita, A, B, Start. Daí você pode escolher o nível, o número de vidas, a dificuldade do jogo e pode ainda escutar as músicas do Sound Test.

AMERICAN GLADIATORS

PASSWORDS

Level 2: ABAAAABB
Level 3: ABBABAAA
Level 4: ABAABBBB

THE HUNT FOR THE RED OCTOBER

SLOW MOTION

Para diminuir a velocidade da tela, pause o jogo e digite: para cima, baixo, esquerda, direita, cima, baixo, esquerda, direita, cima, baixo, esquerda, direita, A,B,B,A.

PALAMEDES

SOUND TEST

Na tela de apresentação mantenha pressionados A e B no controle 2 e **Start** no controle 1.

TINY TOON

TRÊS VIDAS

Jogue com qualquer personagem, exceto o Perninha. Vá para o final do estágio 1-2. Passe por "Elmyra" no exato momento que o timer estiver em múltiplos de dez (150, 160, ...). Se tudo foi feito corretamente, aparecerá um estágio de bonus. Vencendo Duckvader, você receberá três vidas.

YOSHI COOKIE

NÍVEIS EXTRAS

Na tela de seleção de níveis, selecione:
Round: 10
Speed: Hi
Music Type: Off
Pressione no controle 1 (seta para cima + Select) e poderá continuar o jogo do round 11.

POWER DICAS

G. BOY

PLAY ACTION FOOTBALL
Championship Passwords

Los Angeles:	8HNHGFC98
San Francisco:	8LK8MG87
Miami:	FCDNJDC
Chicago:	DDNCFPB9
Denver:	DHNRLG898
Washington:	CKPBM6776
New York:	85FD34932
Houston:	GBLK89F87

SUPER PRINT
Voltas Extras

Você pode conseguir duas ou três voltas extras toda vez que completar uma volta. É só você terminar a primeira volta em câmera lenta (para isso, aperte rapidamente o Start).

BUGERTIME DELUXE
Passwords

Fase 2-1: two eggs, hot dog, burger guy
Fase3-1: hot dog, two eggs, burger guys, pickle
Fase4-1: pickle, two eggs, pickle
Fase 5-1: two tomatoes, pickle, burger guy.
Fase6-1: Pickle, two tomatoes, hot dog.

SM

GRAVE SEUS JOGOS EM DISQUETES
E FAÇA SEU VÍDEO GAME PARECER UM COMPUTADOR

Basta você encaixar a CPU no lugar do cartucho que aparecerá um menu na tela com todas as opções. Super fácil. Você pode gravar até 3 jogos em um só disquete de 3.1/2" HD.

KIT PARA MEGA DRIVE:
Uma CPU
Um drive de 3.1/2" HD
Um adaptador para fitas Americanas/Japonesas
Opcional: Um compatibilizador para uso em SUPERNINTENDO

KIT SUPER NINTENDO:
Uma CPU
Um drive 3.1/2" HD
Um adaptador para fitas Americanas/Japonesas

IMPORTANTE:
O Supercopiador é um equipamento importado legalmente.
Com Garantia da Fábrica de 06 meses.

SUPERMAGICOM

DAITHO INFORMÁTICA LTDA.
Distribuidor exclusivo para a América Latina
(021)265-9626

REVENDAS AUTORIZADAS
Resende: Game Machine Vídeo Ltda - (0243)54-6161
Rio de Janeiro: Avalon Informática Ltda - (021)262-1636
Ocelote Systems Info Ltda - (021)255-6880

CARTUCHOS **SUPER NINTENDO**

STREET FIGHTER II | SUPER VOLLEY BALL | COMBAT TRIBES | Imperium
STAR WARS | BULLS VS BLAZERS | FATAL FURY | POWER MOVES
TINY TOON | CHESTER CHEETAH | GOAL! | RIVAL TURF-2
Road Runner | WING COMMANDER | NBA ALL-STAR CHALLENGE | Joe & Mac 2

PARA REVENDAS
TELE-LANÇAMENTOS
(021)205-0693

TELAMANIA

por Marcelo Kamikaze

Star Fox, Bubsy, Drácula, Battletoads e muito mais: 93 promete!

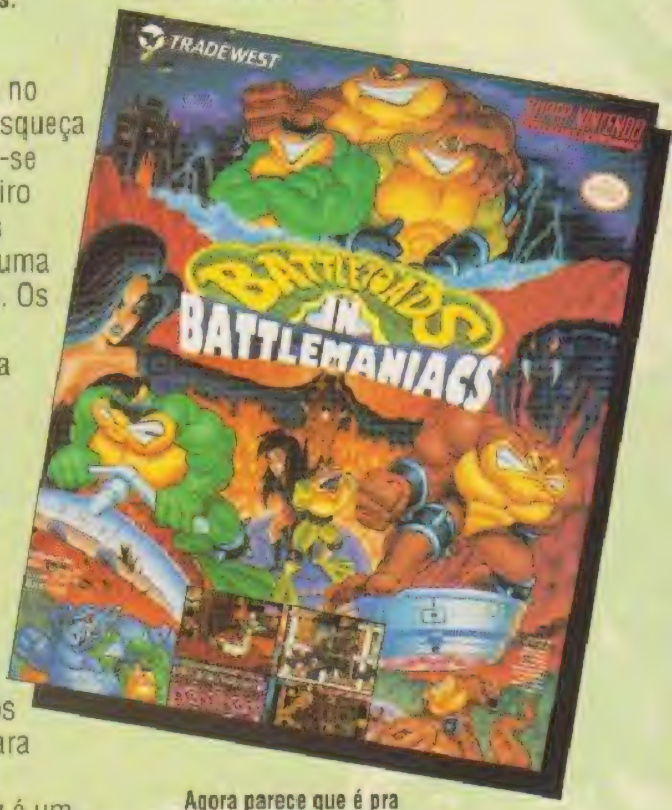
Viajei como enviado especial da GP a Las Vegas e consegui a maior boiada para freqüentar a CES - Consumer Eletronic Show. Para variar, o estande mais espaçoso da feira era da Nintendo (65 mil metros quadrados!), para se ter uma idéia mais clara, podemos comparar ao Centro de Convenções do Anhembi, de São Paulo. O que mais se comentava lá era mesmo o CD - Rom da Nintendo, que acabou não aparecendo. Em compensação, rolaram outras novidades surpreendentes. O maior trabalho foi conseguir carregar malas e malas de panfletos, releases e informações sobre tudo o que está rolando e o porvir no Japão e nos EUA. Preparados para viajar?

Baseado no filme do diretor FrancisFord Coppola, *Bram Stoker's Drácula* é um dos jogos mais esperados do ano, principalmente por parte dos góticos.

SUPER FX

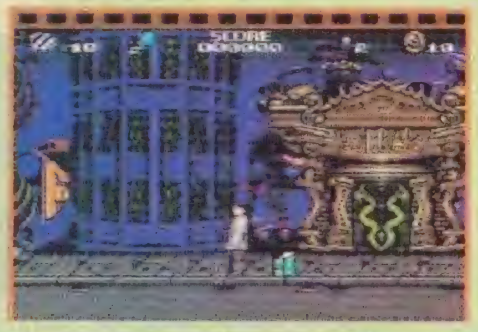
NOVOS CARTUCHOS PARA SNES

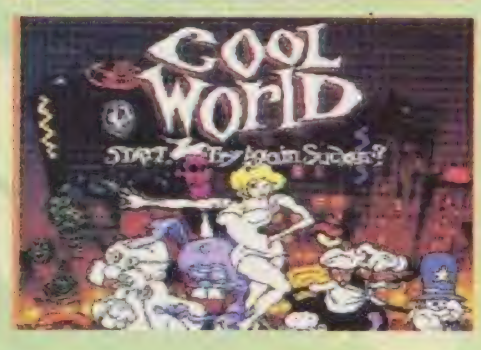
A maior novidade é a chegada dos cartuchos com o Super FX computer chip da Nintendo. Apenas um cartucho foi desenvolvido com esta tecnologia até agora: **Star Fox**, a ser lançado no dia 21 de fevereiro no Japão e em março nos EUA. Esqueça tudo que você já viu e prepare-se para a novidade. Um jogo de tiro complexo que usa sete botões (select também), **Star Fox** dá uma nova dimensão a jogos de tiro. Os gráficos são poligonais e tridimensionais (real, antes era virtual). O que significa? Simplesmente você contorna todas as três dimensões sem sobreposição de planos. Tudo isto graças ao micro chip. A visão é prismática, efeitos de sombra impressionantes e uma super escala e rotação de objetos. Acima de tudo, estes efeitos são muito rápidos e emocionantes. Só as filas para conseguir jogar na feira é que demoravam pra cacete. **Bubsy** é um outro cart novo muito esperado para SNES que foi lançado em Las Vegas. Com 16 Mega, mostrou a melhor animação vista em SNES até agora (uah). Deverá sair nos EUA em março. **Drácula** é outra super bomba para 16 bits. Baseado na obra de Bram Stoker, o jogo usa e abusa do efeito Mode 7 para criar uma sensação tridimensional. Uma jornada épica através das trevas, onde os gráficos e o som são, sem dúvida, os pontos mais fortes: um verdadeiro filme! O jogador encarna o papel de Jonathan Harker, viajante hospedado no castelo de Drácula. Durante o dia, enquanto o príncipe das trevas descansa, você terá que coletar as armas que vai precisar para derrotar o chupador de sangue à noite. Muitas armadilhas e seres das trevas tentarão impedí-lo de alcançar seu objetivo. Se você, por acaso, avistar lobos, anciães



Agora parece que é pra valer. *Battletoads* para SNES!

TELAMANIA





Vejam as primeiras fotos de *Cool World* para SNES!

ou qualquer aparição suspeita, se liga meu irmão. O vampiro ataca de várias formas, muitas até amigáveis! E a Tradewest recebeu a missão de desenvolver para o Super NES, um dos carts mais esperados de todos os tempos: **Battletoads in Battlemaniacs** (só na GAMEPOWER já saiu umas quatro vezes). Os três sapos estão com tudo e vão chegar neste primeiro semestre nos Estados Unidos (juro). Se em NES já era bom, imagine agora com 8 Mega de memória! Os gráficos não devem nada à versão Arcade, segundo a fabricante. A Rainha Negra (Dark Queen) está sabotando o último projeto da Psichone Corporation. Os nossos heróis têm que descobrir quem está por trás desta falcatrua, para depois derrotá-la. Outro jogo esperado é **Wrestle Mania**, numa versão de 16 mega. Esta complicada expressão inglesa é sinônimo de luta livre. Com seis lutadores, um mais sutil que o outro e toneladas de músculos humanos, tudo isso se enfrentando num ringue, deu para sentir. Nesta mesma linha, tem ainda **Final Fight II**, de 12 Mega, nova versão de um clássico Kick and Punch. Os protagonistas Haggar e Cody contarão com a ajuda de Guy e dois novos amigos, mas a melhor notícia é que agora vai dar para jogar de dois! Disney não podia ficar de fora e vai lançar o fantástico **Alladin**. O jogo ainda é secreto, mas promete seguir a linha de impressionar pelos gráficos e efeitos de movimentação dos personagens, característico dos jogos da famosa marca.

E O NES, COMO É QUE FICA?

Mais emocionante com alguns lançamentos de gabarito. Um grande exemplo para NES é **Battletoads - Double Dragon**. Tudo partiu de uma da Tradewest, fabricante dos dois títulos, que teve a feliz idéia de reunir os dois jogos num só cartucho. Você poderá ver Billy o sapo e Jimmy um dos irmãos Lee, lutando juntos contra as forças malignas da Dark Queen. O jogo mistura os dois universos e inimigos. Mui bom, mesmo! **Cool World,** lançamento simultâneo em NES, SNES e Game Boy, é um estranho e mágico jogo, com gráficos de cartoons. Além do visual, o enredo é fascinante. O cartunista Jack Debbe, apaixona-se por sua obra: Holli Would, uma loiríssima (interpretada

no filme por Kim Basinger!!!!). "Encantado" pelo personagem, Jack adentra o universo irreal dos cartoons. A moça-desenho o seduz com um único interesse: conseguir um corpo humano (e que corpo) para integrar o mundo real. O problema é que os demais personagens do desenho também ameaçam invadir o mundo real. Este, por sua vez, é Las Vegas que de real tem muito pouco. Muito louco.

Game Land

A TERRA DOS VÍDEO GAMES

- **Os melhores preços do mercado.**
- **Garantia de todos os produtos.**
- **Despachamos para todo o Brasil, com entrega super rápida.**

Super Nes Baby US$ 180
Super Nes Completo US$ 240

Consulte-nos sobre montagem de loja. Pacotes especiais. Temos linha completa de cartuchos e acessórios para todos os tipos de videogames.

Game Land - A terra dos videogames
Av. Pompéia, 510 - São Paulo - SP - CEP: 05022-000
Tel.: 262-5257 e Te./Fax: 262.8115

SUPER NINTENDO

Todos US$ 35
Desert Strike
Dragon's Lair
F1 Aguri Suzuki
Golden Fighter
Hook
Humonguos Adventure
Magic Sword
Mickey Mouse
Rahna 1/2
Robocop 3
Simpsons Nightmare
Soldado Universal
Sonic Blastman
Spiderman/X-men
Super Double Dragon
Super Dunkshot
Super Cup Soccer
Super Soccer Champ
Turtles IV

Todos US$ 45
Amazing Tennis
Axelay
Chester Cheetah
Chuck Rock
Beast of the Beast

SUPER NINTENDO

Battle Blazer
Bulls vs Blazers
Dino City
F1 Hero
James Bond Jr.
Joe & Mac 2
Home Alone 2
NHL PA Hockey 93
Out of this world
Papa Léguas
Power Atletic
Road Riot
Tiny Toon
Top Gear
Super Star Wars
Thunder Fighter
Califórnia Games
Máquina Mortífera 3
Volley Twin

Todos US$ 55
Combatribes
Fatal Fury
North Ken
Rival Turf 2
Street Fighter II

RECORTE O PONTILHADO E FAÇA SEU TESTE

PARA GANHAR ESTE JOGO, ESCREVA PARA:
MACK COLOR - Etiquetas Adesivas Ltda.
Rua Francisco Marengo, 339 - TATUAPÉ
CEP 03313-000 - Fone: (011) 941-4499

— QUANTIDADE LIMITADA —

OBS.: Favor mandar anexo 1 envelope com o selo e enviaremos o jogo.

SNES TOTAL

TINY TOON

Absolutamente tudo que você precisa saber para acabar este grande lançamento da Konami!

FASE 1

Logo no início do jogo você conseguirá repor as suas energias. Utilize o recurso "Dash" (Botão L ou R) para passar por baixo da escada, onde encontrará uma cenoura.

FASE 1-2 Esta é uma fase de pulo. Para saber o momento exato de saltar, basta olhar as placas indicativas que estão afixadas na parede.

FASE 1-3 Chegou a hora de detonar o sub-chefe de fase. Para isto basta utilizar o golpe da cambalhota.

POWERDICA
Se você perdeu muita energia, suba pela parede logo após a porta indicada pela foto. Pegue os itens.

1º Chefe de Fase (Dizzy Devil)

Seu objetivo é fazê-lo dormir. Para isto basta pular embaixo da esteira que contém guloseimas, jogando-as na boca do Dizzy.

POWERDICA
Fique no piso inferior e aguarde o ataque tufão. Quando o Dizzy parar ao seu lado, faça com que ele o acompanhe até a porta esquerda. Você aparecerá no 2º andar. Fuja pelo buraco da esteira e, uma vez embaixo dele, acerte as guloseimas. Repita.

FASE 2

Chegamos ao velho oeste, bom lugar para atormentar alguns cowboys. Realize um "Dash" e direcione o seu joystick para baixo para derrubar os barris e acertar os cowboys.

Curiosidade: encoste seu herói na cerca do pasto e direcione para o lado deixando-o alguns segundos parado. Você terá uma surpresa. (Vale para qualquer encosto.)

FASE 2-2 Max pegou uma sacola de dinheiro e fugiu no primeiro trem que apareceu. Persiga-o pelo trem até recuperar a sacola.

DICA
Não fique muito próximo do lado esquerdo da tela pois você poderá dançar.

POWERDICA
Se você for pêgo pela cesta do correio, realize um "Dash" e conseguirá escapar.

Seja rápido para passar pela montanha. Você deverá ir por cima se quiser se dar bem aqui.

Quando a ponte começar a cair, não se desespere. Aguarde a chegada de um novo vagão e pegue mais impulso com um "Dash" antes de pular.

FASE 2-3 Max está próximo mas você precisa alcançar a locomotiva. Para se esquivar dos tijolos atirados pelo cão branco, pule-os um a um até você avistar a locomotiva. No último salto você só a alcançará se utilizar o "Dash".

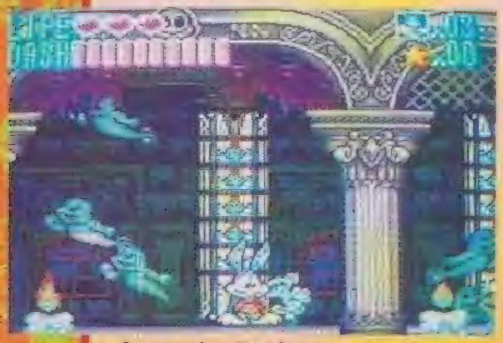
2º Chefe de Fase (Locomotiva)

Você deverá parar a locomotiva. Para isto posicione-se no local indicado pela foto e dê várias cambalhotas para destruir as chaminés. Desça então pela locomotiva, desviando da sua fumaça.

DICA
Ao avistar Max, vá rapidamente ao seu encontro para não ser surpreendido pela explosão.

Max arrependeu-se do que fez e irá ajudá-lo a sair da fase com um carrinho de mina.

FASE 3



Sua missão é resgatar Babs Bunny que está perdida e assustada no castelo mal-assombrado.

POWERDICA
Recupere as suas energias subindo pela parede com a placa "Welcome". Vá primeiro para o lado direito para aumentar seu life. Em seguida, à esquerda para completar seu life.

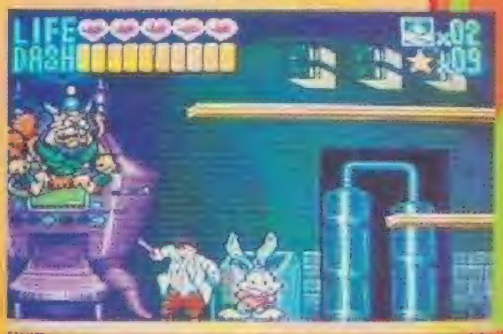
Fase 3-2 Utilize as gangorras para pular mais alto e avançar a fase inteira até a saída.

POWERDICA
Um pouco antes da saída você vai ver um pedestal com uma bolinha vermelha em cima. Derrube a bolinha vermelha para o lado direito e ela acionará uma gangorra que o levará a mais uma vida, como indica a foto.

Fase 3-3 Esta fase é bastante perigosa. Preste atenção para não ser esmagado pelos martelos

DICA
Você encontrará uma vida no canto inferior esquerdo da tela.

3º Chefe de Fase (Cientista Maluco)



Para detonar sua máquina, acerte os parafusos que o monstro atira sobre você, mandando-os de volta.

DICA
Quando o monstro se aproximar, use as plataformas que estão nos cantos da tela para passar por cima dele.

BÔNUS

Hamton: quebra-cabeça

Sweet: balança

Plucky: jogo de bingo

Wheels 'o Game

Aproveite as fases de bonus para acumular vidas!

Babs: labirinto

Furball: paredão

FASE 4

Esta é a fase mais divertida do jogo. A missão é fazer um "touchdown". O time adversário está ganhando de 19 a 14 e você está encarregado de virar o jogo. Durante o jogo você terá que analizar se prefere avançar com a bola ou receber um passe de um companheiro. Boa Sorte !

ATENÇÃO!
Você deverá avançar 10 jardas em 4 tentativas para não perder vidas.

FASE 5

Você deverá subir nas bolhas que o Hamton Pig solta de seu avião.

DICA
Quando chegar à plataforma de descanso, volte pulando nos balões que estão na diagonal. Você achará uma vida.

CUIDADO!
Não fique muito tempo parado sobre uma bolha: elas estouram com muita facilidade. No meio do caminho você verá uma plataforma quadriculada para descanso.

FASE 5-2 Esta fase é idêntica à fase anterior. Ao invés de avançar para cima, você deverá avançar para a lateral.

Fase 5-3 Nesta fase só existe uma manha: desvie das aves e tome cuidado para não cair do balão.

Você deverá chegar até a porta que leva à estação espacial. Para isto entre num fliperama de três telas; nele, a bola é você.

1º ESTÁGIO: Destrua 5 bolhas que possuam uma bolinha de metal dentro para ativar a plataforma.
2º ESTÁGIO: O segredo aqui é destruir as bolas coloridas que ficam no topo da tela. utilize o cogumelo para destruir as mais difíceis.
3º ESTÁGIO: Você deverá passar pelo centro da tela se quiser avistar a porta.
4º ESTÁGIO: Depois de atingí-la, você deverá escalar a tela sem ser engolido.

FASE 6

Estamos na última e mais longa fase deste jogo.

Comece pelo lado esquerdo, tomando cuidado para não cair nos buracos e ser atingido pelos objetos que caem da nave. Para passar deste estágio, você precisa da chave da espaçonave que está localizada no topo superior esquerdo da tela.

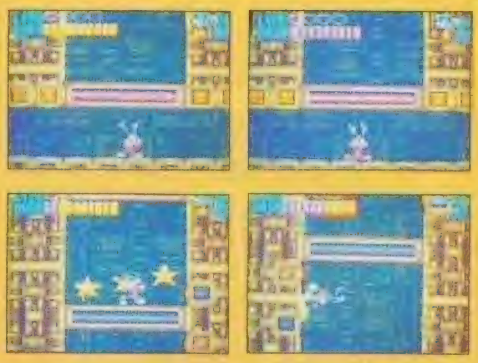
POWERDICA
Chegando ao topo da tela, pule as plataformas com o impulso do "Dash" para atingir o lado superior direito da fase. Você poderá recuperar então as suas energias e encontrará uma vida. Com a chave você deverá caminhar até a porta da espaçonave, direcionar para baixo e entrar.

Fase 6-2 O segredo neste estágio é se esconder dos tiros vindos do espaço.

DICA
Para se esquivar dos tiros, fique atrás dos containers cinza. Memorize a posição de cada um deles para não ficar na roubada.

Fase 6-3 Acione os botões antigravitacionais para fazer com que a bola de metal faça um buraco na tela e você possa passar sem problemas. A saída está do lado inferior direito.

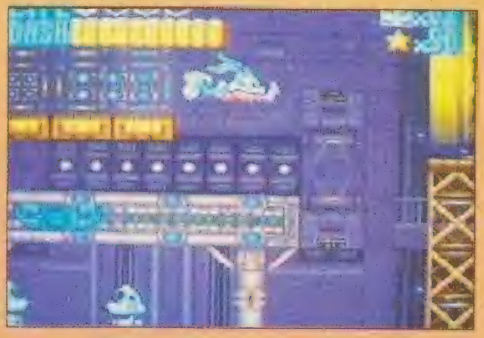
DICA
Se você for ágil para desviar, deixe o robô ficar se debatendo no cogumelo. Ele soltará estrelas que podem render-lhe uma vida.



Para sair desta fase você conta com duas opções de subida: Easy course (mais fácil) e Hard course (mais difícil). A escolha é sua.

Na subida você deverá passar sobre os botões cenoura para conseguir "Dash" e alcançar o topo.

DICA
Evite passar sobre os botões "Out" para não desencadear a queda de um tambor que irá levá-lo para baixo.



Fase 6-4 Use os dois elásticos para passar desta fase mais facilmente. O primeiro está localizado no topo superior esquerdo da tela. Para pegar o segundo elástico, que está na parte inferior da tela e bem no meio desta fase, você precisará de uma chave (veja foto). Com ela, você abrirá a porta para acessar o local onde se encontra o elástico 2. Agora é só subir as plataformas que estão

localizadas no final da tela, tomando cuidado com as bolas que vêm das duas direções.

ÚLTIMO CHEFE (Duck Vader)

Para detonar o último chefe, você deverá pular sobre ele e separá-lo do canhão laser. Desvie dos tiros que vêm contra você e torça para que eles acertem o patão.

Para não estragar a surpresa, publicamos apenas uma das telas do fim do jogo!

GREAT GREED

Deter um feiteceiro e acabar com seus planos de poluir todo o planeta. Essa é a sua missão. Você é um corajoso guerreiro (Sierra Sam) e está encarregado de salvar o reino de Greene. Trave batalhas sangrentas com monstros num sistema único de luta interativa. A fita consegue reunir muita ação com um RPG de alto nível. São muitas fases alucinantes.

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

Este é o maior jogo para Game Boy já lançado. A memória é de 4 Megabits!!! Quem já é fã da família de jogos **Zelda** deve ter uma idéia do que o espera. Mundialmente, a série **Zelda** já vendeu mais oito milhões de cartuchos. Quem gosta de Zelda não pode perder este super lançamento.

YOSHI'S COOKIE

Quem não conhece o personagem mais hilário do mundo Mário: Yoshi? Este dragãozinho aloprado está de volta, desta vez para o Game Boy. Yoshi's Cookie é um novo quebra cabeça no esquemão do **Tetris**, com um Action Play e uma competitividade do além. Pode ser jogado por até quatro pessoas.

SUMO FIGHTER

Uma verdadeira jamanta humana, alimentada com muito arroz, aproxima-se para massacrar tudo o que estiver em seu caminho. Será preciso encontrar os templos secretos e enfrentar os desafios das lutas. Tudo isso na telinha pequena do GB. Cart com 1 Mega de memória, para 1 jogador, 15 estágios e 3 níveis de dificuldade.

CLASSIFICADOS

VENDO

■ Nintendo americano com pistola e mais dois cartuchos. Também tenho "tapete", "luva", "UForce" e 24 fitas. Tudo em excelente estado. Bruno/ Cláudio, tel: (011) 61-6884. Rua Indiana, 95, ap- 162 - São Paulo - SP - CEP - 04562-000.

■ Bit System com as fitas Turtles III, Top Gun, Krazy Kreatures e Spartan (Kung Fu) por apenas 100 dólares (aceito o respectivo valor em cruzeiros). Os interessados devem tratar com Fabiano Sampaio da Cruz à Rua Brasilina Ilka Barbosa Ferraz, 106 - Jd. Brasília - São Paulo - SP - CEP - 03583 - 010.

■ Um Phantom System com pistola e três cartuchos, adaptador 60-72 importado, com cabo para ligar no videocassete (áudio-video). Ou troco por Mega (pago a diferença). Tel: (0122) 31-3236 - Taubaté - SP. Com Bruno.

■ Um Microcomputador MSX, ou troco por um Phantom System. Falar com Nil no fone: (011) 255-1718 - São Paulo - SP

■ Fitas Nintendo americano: Super Mario Bros 3 e uma fita com 3 jogos (Tetris, Super Mario Bros e Nintendo World Cup). Interessados tratar com Alexandre, Rua Vasconcelos Drumond, 90 - Vila Monumento - CEP 01548 - São Paulo - SP, ou pelo fone - (011) 272-9723.

■ Um Master System II com 2 controles, 1 pistola e 4 cartuchos (The secret of Shinobi, Castle of Illusion, Super Mônaco GP e Alex Kidd in Shinobi World), ou troco com mais um Nintendo 60 pinos + adaptador
p/ 72 pinos + duas fitas. Tudo na caixa por um Mega Drive com 2 controles e 4 fitas ou 3 fitas. Tratar com Celso ou Flávio: (021) 768-4965 - Nova Iguaçú - RJ.

■ Um Top Game VG 9000, com 2 fitas. Tudo na caixa novíssimo. Carlos F. da Silva, Rua do Firmamento, 80 - Rio de Janeiro - RJ. Tel: (021) 342-8613 - CEP - 22710-430.

■ Turbo Game na caixa com 2 controles Turbo, pistola e 3 fitas + manual de instruções. Preço: 1.100.000 cruzeiros. Interessados escrever para André Fontana, Rua Dr. Faivre, 319, apto 301, Curitiba

em Santos
LOCADORA
SPEED GAME
Rua Pastor Alberto Augusto, 691
Sta. Maria - SANTOS - SP
Tel.: (0132) 30-7760

VENDO OU TROCO

■ Top Game VG 9000 (2 controles quebrados), com 1 fita + Atari 2600 com 2 controles e várias fitas, tudo em ótimo estado. Por Master System III, II ou I, com 1 ou 2 controles, com ou sem fitas. Rua Rabelo da Cruz, 468, Vila Nivi - São Paulo - SP - CEP 02255. Falar com Ronnie.

■ Phantom System em bom estado, com fitas à parte (Batman I e II, Double Dragon 2, Tartarugas Ninja 2, Mega Man 3 e etc...). Ou troco por Mega Drive em bom estado com dois controles e um cartucho. Ligar para (0244) 71-1846, falar com William - Vassouras - RJ.

■ A Fita Ghostbusters (Nintendo), quase nova. Por fitas do estilo "Briga de Rua" para dois jogadores. Quem estiver interessado, telefone ou envie carta : Tel (032) 371-2302. Daniel da Costa Souza - Rua Paulo Freitas, 235 - Centro - São João Del Rei - MG - CEP 30600-000.

TROCO

■ Phantom System com dois controles, adaptador J 72, um Game Genie e 4 fitas. Tudo por um Mega Drive com dois controles e uma fita. Tratar com Bruno no fone: (011) 814-9102 - São Paulo - SP.

■ Um Dinavision III em perfeito estado, semi-novo, com as fitas: Capitão América, Ninja Gaiden III, Ducktales e Campeão Urbano. Por um Mega Drive com os dois controles. Pode ser sem fitas. Interessados tratar com Júnior. Rua 4, NC 133, Bairro Lomanto Jr. - Juazeiro - BA - CEP 48900.

■ Um computador da marca Hotbit, com 40 disquetes, 18 fitas cassete, 1 drive 5 1/4, com mais de 100 jogos super legais e ainda uma espingarda Rossi de 4,5 m/m, por um Super Nintendo com 2 controles, com pelo menos uma fita. Ou então compro por um bom preço. Tratar com Júnior pelo fone: (065) 446-4079. Ou escreva para a Rua Trombetas, 201. BNH - Barra do Garças - MT - CEP 78600.

■ O cartucho Populous do Super Nes. Rodrigo J. Golin. Fone: (0492) 46-2360 - Fraiburgo - SC.

■ Game Boy, com 1 cartucho + BIT SYSTEM semi-novo, na caixa, com todos documentos, 2 cartuchos e um adaptador 72-60 T 89 + 7 cartuchos e 2 joysticks para Atari + Rapid Fire. Todos em bom estado. Por um Super Nes ou Famicom, em bom estado e com algum cartucho. Tadeu de O. Guedes (071) 393-3275 - Salvador - BA.

■ As seguintes fitas: 2 de quatro jogos + Apples and Dolls + Astroblast + Enduro e uma fita de 32 jogos. Tudo por uma fita do "Mega Drive", ou por um Game Boy. Interessados tratar com André Dardenne ou com Marcela. Avenida Estácio Coimbra, nß 225, fone : 621-0015 - Carpina - PE - CEP 55810-000.

■ Um Master System, dois controles, uma fita Double Dragon, uma pistola, transformador e cabo RF. Tudo isto por: um Super Nintendo usado, com 1 controle, transformador e cabo RF. Diego C. Consolini, Rua Higia Vasconcelos, 174 - ap. 72 - Ponta Verde - Tel (082) 231-7985 - Maceió - AL - CEP - 57035-140.

COMPRO

■ Um videogame do sistema Nintendo em bom estado, dois controles e dois ou três cartuchos de preferência: Battletoads, Wolverine, Contra, Volleyball, Soccer, Guerrilheiros Indomáveis, por no máximo 800.000,00 cruzeiros. Tratar com Jairo do Nascimento Alves, Rua Moisés Ferreira, 55 - CEP - 55190-000 - Centro - Santa Cruz do Capibaribe - PE.

■ Um Game Genie para Phantom System (72 pinos) em bom estado. Tratar com Marcelo Carrilho, no tel: (021) 772-4229 - D. Caxias - RJ.

■ Um console do Super Nintendo em bom estado por até: 1.000.000,00 de cruzeiros com joysticks. Telefonar ou escrever para Marcos de U. Rocha, Av. Diogenes Silva, 1495 - Bairro: Buritizal - Macapá - AP - Fone: (096) 222-2476.CEP - 68900-310.

GEDAC Games
Nes/Nintendo/Game Boy
Mega Drive/Neo Geo/Arcade
Venha conhecer os melhores jogos de NEO GEO.
Rua Comendador Bento Pereira, 14 – Cambuci
Tel: (011) 277.1204 – São Paulo

CLUBES

■ A Action Game Clube é especializada no sistema Nintendo. Os sócios deste clube recebem mensalmente um jornal repleto de dicas quentíssimas, recordes, classificados e desafios. Para obter maiores informações: Action Game Club, quadra 13, Conjunto F, casa nº 30 - Sobradinho - DF - CEP 73040-130.

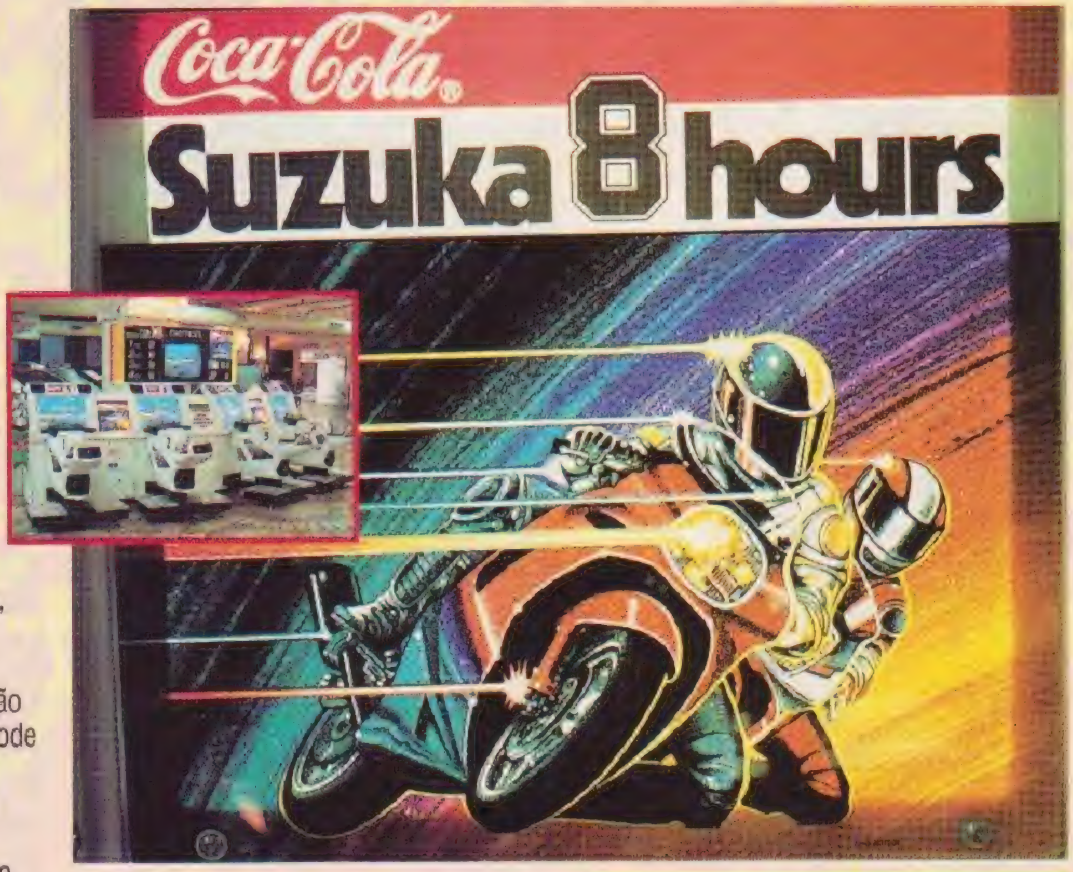
■ Eu e meus amigos fundamos o Clube Fanatgames, especializado em Mega, Super Nes e Arcades. Quem quiser fazer parte do clube, basta nos enviar uma carta com os dados pessoais (e o console que possui), mais uma taxa de 5.000,00 cruzeiros (inscrição) e de 2 em 2 meses a taxa de 5.000,00 (despesas). Escrevam para : Clube Fanatgames, Rua Condor, 257, . Padre Manoel da Nóbrega, Campinas - SP - CEP 13.060 - 150.

■ Nintendo Power Club - Pretendemos trocar dicas, informações e sugestões entre os usuários de Nintendo de 8 Bits, e se alguns sócios tiverem Super Nintendo e Game Boy. Para se associar, basta mandar uma carta com os seus dados pessoais, 1 foto 3X4 e 10.000,00 cruzeiros a cada bimestre (2 meses), para o seguinte endereço: Rua Maria Barbosa de Araújo, 16 - Bairro - Centro - Itaquaquecetuba - SP - CEP 08570-190. Marcelo Ferreira dos Santos.

PARA ANUNCIAR
Escreva para "Classificados Gamepower"
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901
São Paulo, SP

ARCADE ESPECIAL

Coca-Cola Suzuka 8 hours



O arcade de mais sucesso no Japão arrasa em São Paulo

É aqui a sensação das máquinas que simulam corridas de moto. Só para lembrar, a primeira máquina de sucesso no gênero foi **Super Hang On**, da Sega, que se tornou obsoleta com a popularização do console doméstico. **Suzuka** já faz parte de uma nova geração de jogos de Arcade em 32 Bits. Você pode desafiar outros três amigos (motos brancas), ou simplesmente, os pilotos controlados pelo computador (motos azuis). O som do jogo é de um realismo incrível, complementado por gráficos bastante detalhados. Neste jogo você vai sentir a sensação de queimar a borracha de seus pneus logo na largada. A máquina possui um monitor para as disputas (acima de dois participantes), informando aos "telespectadores" o tempo da melhor volta, posicionamento dos participantes e mostrando os melhores momentos da corrida com várias câmeras espalhadas pelo circuito, sem contar as tomadas aéreas de um helicóptero. Se você curte motocicletas, o barato do jogo será bem maior, mas isto não adianta nem falar, porque para sentir o jogo você terá mesmo é que jogar.

FICHA TÉCNICA

Nome:	**Coca-Cola Suzuka 8 Hours**
Console:	**ARCADE**
Modalidade:	**Direção**
Nº de jogadores:	**até 4**
Nº de fases:	**4 (Voltas)**
Fabricante:	**Nanco**
Capacidade:	**8 Mega**

A largada de *Coca Cola Suzuka 8 Hours* é emoção pra valer.

A transmissão da corrida conta até com tomadas aéreas.

Atenção: esta é a curva mais perigosa da corrida. É frear ou dançar.

Dicas para iniciar

1- Na largada você ganha tempo se começar a acelerar a sua moto desde o momento em que o seu piloto começar a correr.

2- Siga as marcas de pneus que estão na pista, elas mostrarão o traçado ideal para tangenciar as curvas.

3- Evite ao máximo a utilização dos freios, eles o farão derrapar e perder tempo na retomada de velocidade.

A equipe GAMEPOWER jogou **Coca Cola Suzuka 8 Hours** a convite da Playland do Shopping Morumbi em São Paulo.

NES LANÇAMENTO

Se você gostou das primeiras versões deste jogo, vai devorar esta também!

Continuação da série de grande sucesso de videogame **Super Adventure Island**. Você é um descolado surfistão da pré-história que tem a sua namorada seqüestrada por mais um vilão canalha. Para resgatá-la, você percorrerá oito ilhas primitivas repletas de mistérios e perigos. Contando só com a ajuda de seus precários armamentos (bumerangues, bolas de fogo e machadinhas) você parte para desafiar os mais diversos tipos de inimigos: aranhas, cobras, caranguejos, morcegos, caveiras e muito mais. O ponto de partida é a praia onde você vai surfar e andar de skate com perfeição, senão vira sabão! Colha as frutinhas para adquirir uma boa pontuação. Alguns itens contêm dinossauros que poderão ser usados como montaria. Depois da praia, começa a complicar para você. Você vai encontrar uma bonita fase submarina, onde você contará com a ajuda de uma foca.

Como em *Super Mario 4*, você terá que explorar vários "mundos" em *Adventure Island*. Procure acumular itens para te ajudar - a jornada é longa.

Cheguei na minha goma, botei o Trashman dos Surfin Birds e liguei o NES para avaliar este jogo. Gostei mucho, my friends! O gráfico tá bacana mesmo, com detalhes bem animados e coloridos. Fácil, como era de se esperar. Um jogo destes não pode ter uma dificuldade Empire States. Vai agradar a todas as faixas etárias, principalmente a criançada. O som é enjoadinho, aquela trilhinha no esquemão de abertura das "Aventuras do Gato Félix", nada mais pentelho. A diversão é o que atrai, o ponto forte do jogo. Fun, man! Aprovado e assinado.

Lord Mathias

FICHA TÉCNICA

Nome:	Super Adventure Island III
Console:	NES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	8
Fabricante:	Hudson Soft
Capacidade:	8 Bits

AVALIAÇÃO

	LM
Gráfico:	8
Som:	5
Diversão:	9
Desafio:	7

O jogo é baseado num seriado famoso da TV americana. O Capitão Planeta e seus seguidores são heróis ecológicos que ficam combatendo a poluição, acabando com a caça ao marfim, salvando golfinhos, etc. Os Planeteers possuem poderes especiais de Terra, Fogo, Água, Vento e Amor. Eles também estão superbem aparelhados, na linha do Green Peace. Contam com um aparato invencível para manter o planeta em condições habitáveis: Geo- Cruiser (jipe), Eco-Copter (helicóptero) e Eco-Sub (submarino). Esses veículos serão necessários para combater os horríveis vilões Verminous Skumm e Sly Sludge.

FICHA TÉCNICA

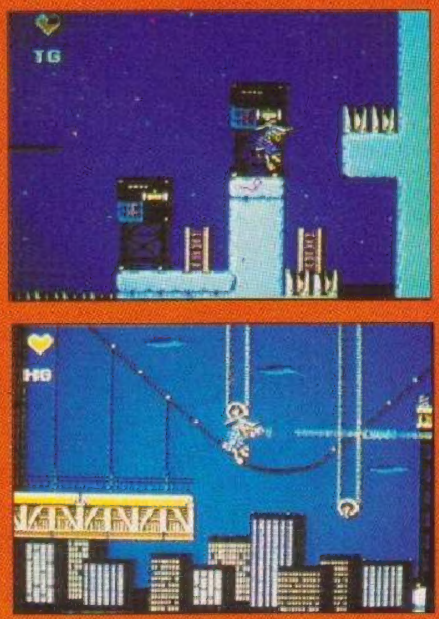
Nome:	Captain Planet and The Planeteers
Console:	NES
Modalidade:	Ação
Nº de jogadores:	1
Nº de fases:	10
Fabricante:	Mindscape
Capacidade:	2 Mega

MEGAMAN V ???

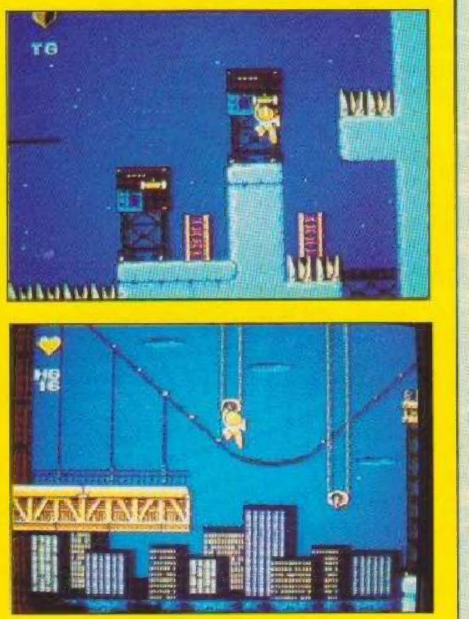
Quando meu fornecedor garantiu que estava com **Megaman 5** nas mãos, quase tive um ataque epilético de tanta emoção. Tomei um banho, botei uma roupa nova, branquinha, e sentei no sofá esperando a campainha tocar. Quando ele chegou, o console já estava ligado, todinho preparado para aquele momento. Botamos o cart, acionamos o Power e TCHAM-TCHAM - TCAHAMMMM - Surpresa!!!**Megaman V!** Só o título é o suficiente para soar como um superlançamento e garantir uma vendagem, no mínimo, absurda. Mas aí fui jogando e pensei com meus botões: este lançamento não é nada inovador para quem já jogou **Darkwing Duck**. Você deve estar perguntando: o que tem a ver um jogo com o outro? Tudo. Quando acionei aquele maldito Power constatei que a "empresa" pirata que fez este jogo apenas teve o trabalho de trocar o pato justiceiro pelo herói futurista. E só, não trocaram tampouco os inimigos, fases e pasmem, as falas, que soam estranhas na voz de **Megaman V**- "I'm a Darkwing Duck"!!!! É, pelo visto, não é só a lei. Os piratas estão se tornando cada vez mais relaxados! Então moçada, muito cuidado antes de comprar **Megaman V**.

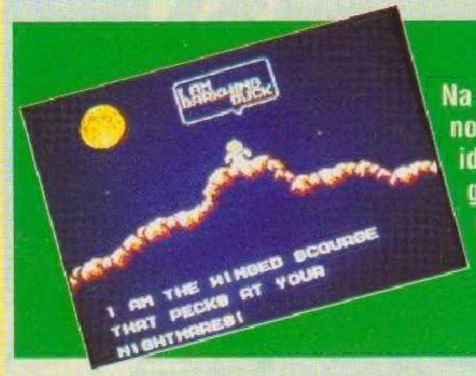
Marcelo Kamikaze

DARKWING



MEGAMAN





Na versão pirata do jogo *Mega Man V*, o nosso herói descobre uma séria crise de identidade. No começo de cada fase ele grita: eu sou Darkwing Duck. É estranho, no mínimo.

NOVA CULTURAL

Diretoria
Iara Rodrigues, Plácido Nicoletto, Walter Thomé

GAMEPOWER

NÚMERO 8 - FEVEREIRO DE 1993

REDAÇÃO

Editor Executivo: Gabriel Manzano Filho
Editor de Arte: Omar Grassetti
Editor: Matthew Shirts
Chefe de Arte: Marco Aurélio Sismotto
Assistentes de Arte: Lídia Arasaki, Maria Cristina Braga
Assessor Técnico: Roberto Carnicelli
Editoração Eletrônica: Verônica Naomi Kaibara
Produção: Paulo Sérgio Agostinelli

Colaboradores: *Marcelo Câmara, Márcia Maresti Lima (textos), Fabio Pacheri (assessoria texto), Thiago Sorrentino, Cássio Bloisi Oliveira (pilotos), Éder Luiz Medeiros, Fran Moreira (fotos).*

MARKETING

Gerente: José Renato D. Aguiar
Publicidade: Paulo P. P. A. Prado

Diretora Responsável: Iara Rodrigues

GAMEPOWER é uma publicação da Editora Nova Cultural Ltda., Alameda Ministro Rocha Azevedo, 346 - 9º andar CEP 01410-901, São Paulo, SP.

CENTRAL DE ATENDIMENTO

TEL. (011) 851-3111

Ligue para o telefone acima para apresentar suas sugestões, reclamações ou pedir qualquer outra informação sobre esta publicação.

Por escrito, remeta sua carta para:
Revista GAMEPOWER
Central de Atendimento
Al. Ministro Rocha Azevedo, 346
CEP 01410-901 - São Paulo, SP

ASSINATURAS

Ligue para: (011) 851-3111

NUMEROS ATRASADOS

Para obter números atrasados, informe-se no seu jornaleiro ou procure o distribuidor DINAP de sua região. Por carta, dirija-se à DINAP, Distribuidora Nacional de Publicações, A/C Números Atrasados. Estrada Velha de Osasco, 132 - Jardim Teresa, CEP 05350, Osasco, SP.

Fotolitos: MARPRINT
Impressão: Divisão Gráfica da Editora Abril S.A.

OS 10 MAIS

Os dez cartuchos mais alugados no Brasil e nos EUA

BRASIL

SNES

- Street Fighter II
- Mario Kart
- Wing Commander
- Spider-Man & X-Men
- Super Soccer

SNES

- Street Fighter II
- Flintstones
- Robocop
- After Burner 2
- Best of the Bests

E.U.A.

SNES

- Street Fighter II
- Mario Kart
- Wing Commander
- Spider-Man & X-Men
- Super Soccer

SNES

- Tecmo NBA Basketball
- Home Alone 2: Lost in New York
- George Foreman's KO Boxing
- Contra Force
- Spider-Man: Return of the Sinister Six

RECORDES AMERICANOS

NES	
Addams Family	1.034.200
Adventure Island 2	174.900
Dr. Mario	1.026.600
Home Alone	126.080
Paperboy	191.300
Robocop	112.081

SNES	
Act Raiser	161.900
Contra 3	9.999.999
Final Fight	4.068.003
Pit Fighter	1.777.510
Super Adventure Island	494.100
Super Mario World	9.999.900
Super R-Type	9.999.900
Super Smash T.V.	99.999.999

(Locadoras consultadas: Game Shop, LKC, Graveland, [illegible]dizes, Tilly's loja 1, Tilly's loja 2)

A TUTTI GAMES QUER ENTRAR EM 93 FUZILANDO OS PREÇOS ALTOS, PARA QUE VOCÊ GAME BOY CONTINUE ARREBENTANDO JUNTO COM A GENTE! FELIZ 1993

SUPER DESCONTOS EM MONTAGEM DE LOCADORAS

ENTREGAMOS P/ TODO O BRASIL EM 48 HORAS

SUPER NESS TODOS POR US$ 44,99

CHUCK ROCK
THE SIMPSON'S BARTS
NICHTIMARE
TOP GEAR
UNIVERSAL SOLDIER
X MAN
DESERT STRIKE
BEAST OF THE BEAST
DRAGON LAIR
BATTLE BLAZER
GUN FORCE
JAMES POND JR
FI ROC
HUMONGUN'S ADVENTURE
WINGS II
PARODIUS
TENIS AMAZING
DINOSAURI (DING CYTI)
REVOLT OF THE WESTICANS
(SKUL JAGGER)
Q BERT 3
HOME ALONE II
MICKEY MOUSE
STARS WARS
ROAD RUNNER
SCAINE MISSON
POWER ATLETE MOVIE
- CONSULTE

TUTTI GAMES

SUPER NESS TODOS POR US$ 44,99

ACROBAT MISSION
AXELAY
CONTRA III
FISUPER DRIVING SUZUKI
FINAL FIGHTER
GOLDEN FIGHTER
GERGE FOREMAN'S KO BOXING
VOLEY
HOOK
KING OF THE NONSTERS
NINJA TURTLES IV
PHANLANX
OUT FOR THIS WORD
PRINCE OF PERSIA
RANNA NIBUNNOICHI
ROAD RIOT
ROBOCOP 3
SONIC BLAST MAN
SPINDIZZY WORDS
SUPER BOWLING
SUPER DOUBLE DRAGON
SUPER DUNKSHOT BASKETBOL
SUPER MARIO WORD
SUPER PANG
SUPER SOCCER CHAMP
SUPER SOCCHER GOAL
FATAL FURT - CONSULTE

CARTUCHOS PARA MEGA DRIVE A PARTIR DE US$ 13,00

CARTUCHOS P/ NINTENDO A PARTIR DE US$ 14,00

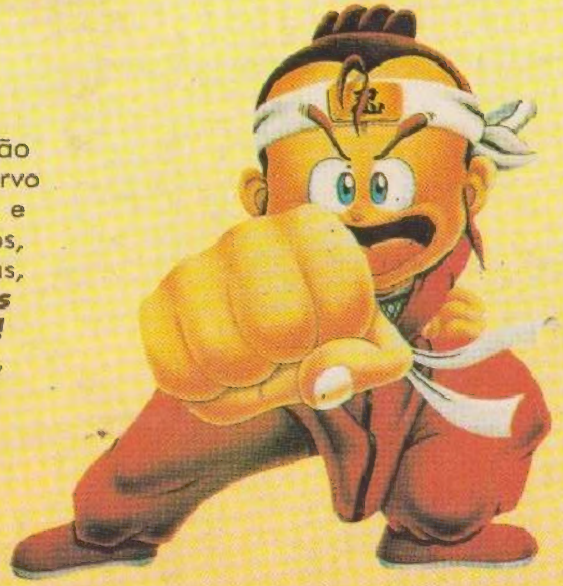
AL. BARÃO DE LIMEIRA, 1.162 - 5º. ANDAR CAMPOS ELÍSIOS - SÃO PAULO - SP
FONE/FAX: (011) 223-7840 - 220-7121 - 220-1407

PROGAMES

O MUNDO DOS GAMES

Lojistas

As férias estão terminando e para sua locadora não entrar em férias também, é hora de renovar o acervo de sua loja. Entre em contato com a PROGAMES, e conheça os mais recentes lançamentos em cartuchos, consoles e acessórios. Preços especiais para lojistas, ***e ainda, na PROGAMES os seus cartuchos originais usados valem dinheiro, confira!*** Agora, se você estiver iniciando, não perca tempo, utilize-se do Know-how PROGAMES. Oferecemos todas as instalações, produtos e treinamento especializado. Despachamos mercadorias para todo o Brasil.



Investidor

A PROGAMES continua garantindo a sua posição de liderança no mercado brasileiro de videogames. Faça parte você também desta classe, seja um franquiado PROGAMES, invista em um mercado rápido e de retorno garantido. Oferecemos assessoria completa, instalamos sua loja, treinamos seus funcionários e temos produtos à preços competitivos ao lado da marca líder no mercado.

Seja você o franquiado PROGAMES de sua localidade.

Consulte nosso Departamento de Franquia.

Matriz: R. Pio XI, 656 - CEP 05060-000 - Tel. (011) 831-0444/831-5787/261-7935

Se você for um associado PROGAMES venha conhecer os últimos lançamentos, se não for filie-se à loja mais próxima de sua casa.

ESTAS SÃO AS LOJAS QUE TÊM O PADRÃO PROGAMES DE ATENDIMENTO

Cidade de São Paulo:
- Lapa — Rua Pio XI, 656 — Tel.: (011) 831-0444/831-5787/261-7935
- Santana — Rua Voluntários da Pátria, 3229 Tel.: (011) 950-6329
- Tatuapé — Rua Serra do Japi, 766 — Tel.: (011) 941-9957
- Pq. Continental — Av. Antonio S. Naschese, 127
- Pirituba — Rua Benedito de Andrade, 224 — Tel.: (011) 876-5531
- Jd. Paulista — Rua Peixoto Gomide, 1088 — Tel.: (011) 288-2200
- Pinheiros — Rua Lisboa, 344 — Tel.: 280-3220
- Chácara Sto. Antônio — Rua Octávio Machado, 992
- * Vila Carrão — Praça Aurélio Lombardi, 62 — Tel.: (011) 295-1190

Grande São Paulo:
- Guarulhos — Centro — Av. Paulo Faccini, 525/1º andar Tel.: (011) 209-0971
- * Vila Galvão — Av. Timóteo Penteado, 2900 — Tel.: (011) 209-3576
- S. Bernardo do Campo — R. Municipal, 446 — Tel.: (011) 458-2882
- S.C. do Sul — Rua Amazonas, 898 — Tel.: (011) 441-9429

Interior de São Paulo:
- Bragança Paulista — Rua Dr. Cândido Rodrigues, 230 — Tel.: (011) 404-1905
- S. J. dos Campos — Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 — Tel.: (0123) 41-7250

Rio de Janeiro:
- Tijuca — Rua Major Ávila, 242 — Lj. F — Tel.: (021) 264-8336

Brasília:
- Asa Norte-SCLN 313 — Bl. E — Lj. 64 — Tel.: (061) 274-3311
- * Cruzeiro Novo — SHCE Quadra 913 — Bl. J — Loja 62 — Tel.: (061) 234-8822

Bahia:
- Salvador — Rua Ceará, Shopping Ponto 7 — Lj. 18 — Pituba — Tel.: (071) 248-0135
- Senhor do Bonfim — Rua Juviniano Duarte, 38 — Tel.: (075) 841-1776

Paraíba:
- João Pessoa — Av. Nego, 200 — Sala 112 — Tambaú — Tel.: (083) 226-2369

Mato Grosso do Sul
- Campo Grande — Rua Pedro Celestino, 171 — Tel.: (067) 624-5334

Minas Gerais:
- Belo Horizonte — Av. Do Contorno, 6283 — Savassi — Tel.: (031) 225-8121

* Estes são os nossos mais novos franquiados.